平成9年11月11日発行 第4巻43号通巻101号

ゲーメストムック/EXシリーズVol.32

DEAD OR ALIVE

デッドオアアライブ

for SATURN

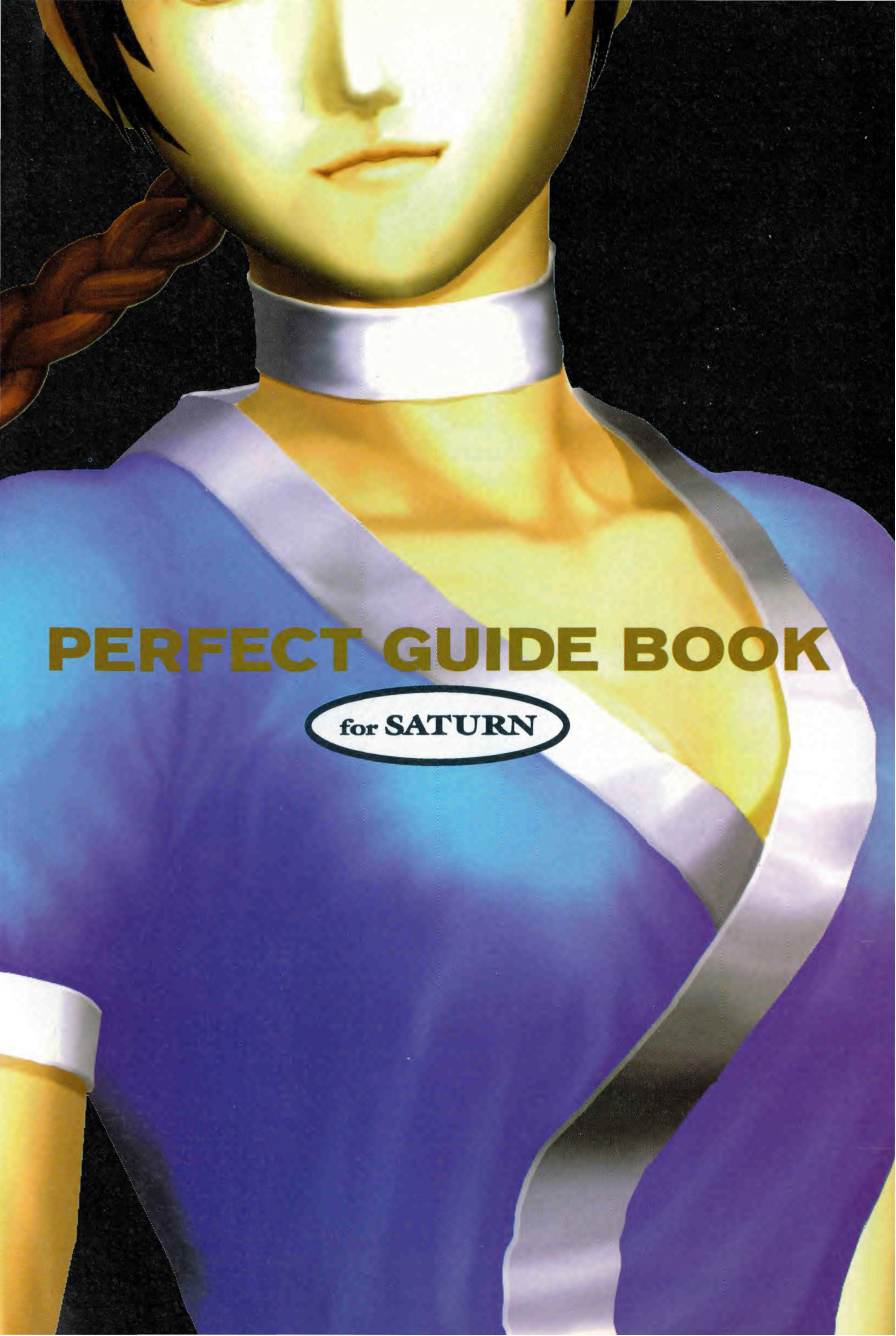
PERFECT GUIDE BOOK



ライドウを含む全9キャラクター完全攻略

●システム解説 ●完全技表 ●対戦・対CPU戦攻略 ●隠しフューチャー紹介

3D COMBATIVE SPORTS
DEAD OR ALIVE
NEWEST 3D REAL FIGHTING GAME NOW ON STAGE
DEAD OR ALIVE, WHICH IS YOUR FATE?
SEE UP TO HOW YOU COMBAT ON DEAD OR ALIVE


PERFECT GUIDE BOOK
for SATURN

PROLOGUE

古来より幾度となく繰り返されてきた格闘大会。力と力、技と技がぶつかりあうさまに人々は熱狂し、さらなる刺激と興奮を求めてそのスタイルは進化を遂げてきた。

もっと過激な闘いを——そんな人々の欲求はやがて新たな異種格闘技大会を生んだ。

ルールなど存在せず、ただ相手を倒すことだけが要求されるこの大会では、数々の熾烈な闘いが繰り広げられた。やがて闘いの過激さは頂点を極め、試合中に命を落とす者も少なくはなかった。しかし、大会優勝者に与えられる莫大な賞金と名誉を求め、無謀にも大会に参加する格闘家は後を絶たない。

出場する格闘家たちの力が均衡するようになると、完全決着を望む声が高くなり、ひとつのシステムが生み出された。リング外周に設けられたデンジャーゾーン——数々のトラップが巧妙に仕掛けられたこのゾーンでは、一定以上の負荷がかかるとその威力を発揮する。その刺激的な演出に観客は酔いしれた。

さらに、闘いの勝敗には多額の金が動くようになり、賭けそのものが合法的に行われるようになっていったのである。

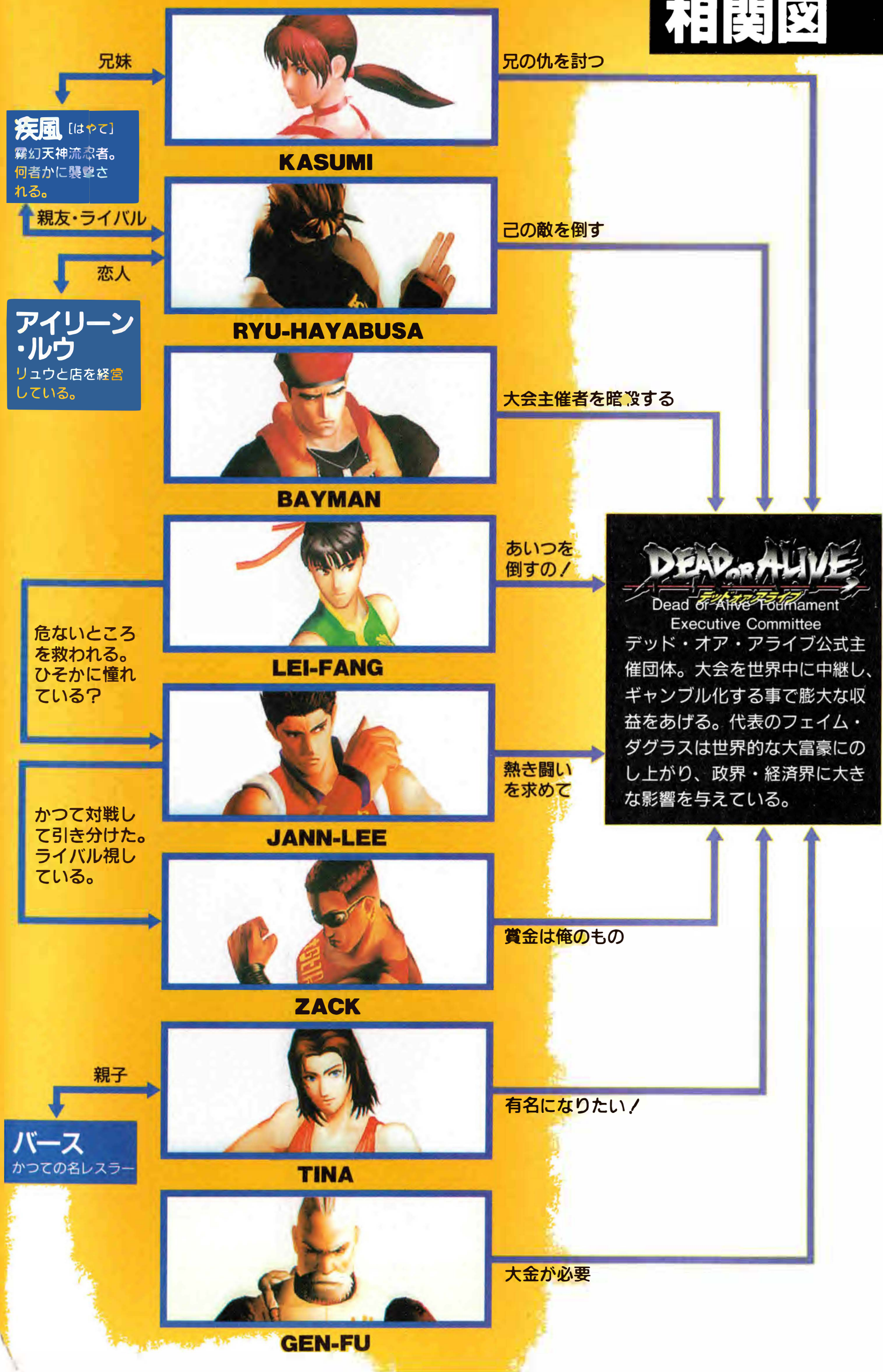
いつしか大会はその規模を拡大し、世界各地から強者が続々と集まるようになった。大会は世界中に中継され、その存在は誰しもが知るところとなった。

今年もまた大会が始まろうとしていた。格闘家たちは過酷な舞台へと上がっていく。それぞれの想いを心に秘めて…。

人々はこの闘いを
「デッド・オア・アライブ」と呼んだ…。



相関図



兄妹
疾風［はやて］
霧幻天神流忍者。何者かに襲撃される。
親友・ライバル
恋人
アイリーン・ルウ
リュウと店を経営している。
KASUMI
兄の仇を討つ
RYU-HAYABUSA
己の敵を倒す
BAYMAN
大会主催者を暗殺する
LEI-FANG
あいつを倒すの！
危ないところを救われる。ひそかに憧れている？
JANN-LEE
熱き闘いを求めて
かつて対戦して引き分けた。ライバル視している。
ZACK
賞金は俺のもの
親子
バース
かつての名レスラー
TINA
有名になりたい！
GEN-FU
大金が必要
DEAD OR ALIVE
デッド・オア・アライブ
Dead or Alive Tournament
Executive Committee
デッド・オア・アライブ公式主催団体。大会を世界中に中継し、ギャンブル化する事で膨大な収益をあげる。代表のフェイム・ダグラスは世界的な大富豪にのし上がり、政界・経済界に大きな影響を与えている。

CONTENTS





CHARACTER'S FILE

ボスキャラのライドウを含む全9キャラクターのプロフィール&バックストーリーをはじめ、様々なデータを網羅した技表や代表的な技をここに徹底解説！

技表の見方

新技	技名	コマンド	属性	フレーム	ダ	や	ガ	被HOLD
①	◦②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨

新技	技名	コマンド	属性	ダメージ	間合い	硬差	爆	浮
					⑩	⑪	⑫	

①新技／☆印のあるものはサターン版オリジナルの新しい技です。○印のあるものはアーケード版から変更のあった技です。

②技名／その技の名称。

③コマンド／コマンドはすべてキャラクターが右向き時のものです。白い矢印はその方向への短い入力を黒い矢印は長い入力を意味します。＋とあるものは同時押しを表します。複数のコマンドがある技は／で表記しています。

④属性／その技の攻撃属性。派生とあるものは連携技の途中の技で上中下などの属性を持ちません。(　)内の表記は連携技の前の技の属性です。

⑤フレーム／8(2)10とあるものは、攻撃判定発生までが8フレーム・攻撃判定持続時間が2フレーム・硬直時間が10フレームを意味します。また、ダウン攻撃で38(−)60／33と硬直時間が2つあるものは、ダウン攻撃の成功時／失敗時の硬直時間です。詳しくはシステム解説のP.87参照。

⑥ダ／ダメージ値、その技の攻撃力です。

⑦や／やられ硬直時間差。その技を相手にヒットさせた時、相手との硬直する時間差をフレーム数で表しています。

⑧ガ／ガード硬直時間差。その技を相手にガードされた時、相手との硬直する時間差をフレーム数で表しています。

⑨被HOLD／その技をDHで受ける時にどのようなDHで受けるかの表記。

⑩間合い／投げ間合い。単位はm（メートル）。

⑪硬差／相手の硬直値から、その技自体の硬直値を引いた値で、この数値ぶんこちらが先に動けます。単位はフレーム。

⑫爆・浮／その技でデンジャーゾーンに相手をダウンさせた時に爆発するか、浮くかを○×で表しています。

STORY

かすみ――霧幻天神流次期第十八代頭首…その座を捨て、彼女は向かっていた。自らの死を招くかもしれぬ戦いの中へ、兄の小刀をそっと胸に忍ばせて…。

歴史の陰で人に知られることなく継承されてきた忍の術、霧幻天神流。自ら霧に溶け、幻となって敵を討つ。この流派を修得することに、かすみはこれまでの人生を費やしてきた。幼少の頃から兄・疾風と共に父である第十七代頭首・紫電の厳しい指南を受けてきた彼女は、やがてその鮮やかな体術の切れでは並ぶ者のない程の技の使い手となっていた。

変幻自在に舞い、指一本触れられることなく、静かに敵を討つ。その動きはまさに霧か幻にたとえられた。

しかし、流派最強の忍として里を守ってき

KASUMI

かすみ

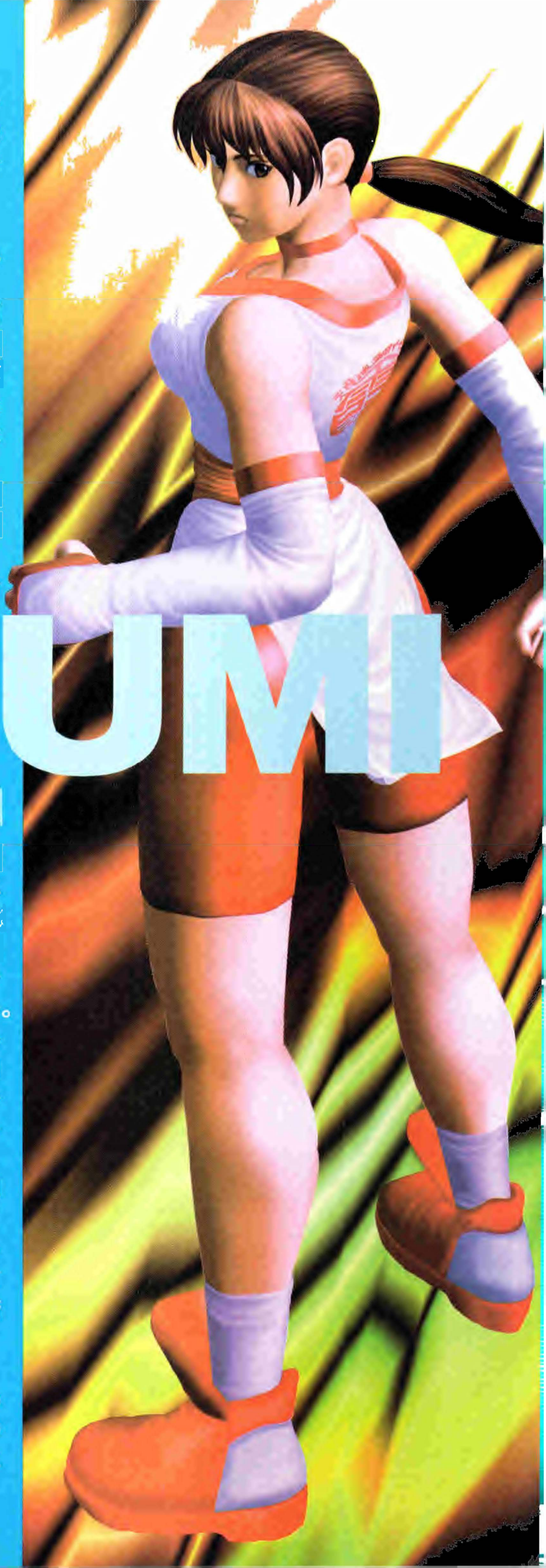
た頭首・紫電は身の衰えを徐々に感じつつあった。俗世から隔絶された深い谷間で人知れず暮らす忍の里といえど、その技をねたむ敵は少なからず存在する。身も精神も衰えていくだけの己は今一歩引くべきではないか。そして全ての技を授けたわが子に後を託そう…。

その「わが子」疾風に頭首の継承を告げんとしたまさにその日、異変は起こった。一日の修行に出たまま、疾風が里に帰ってこなかったのだ。紫電は里の忍に命じ、疾風を探したが行方は分からなかった。

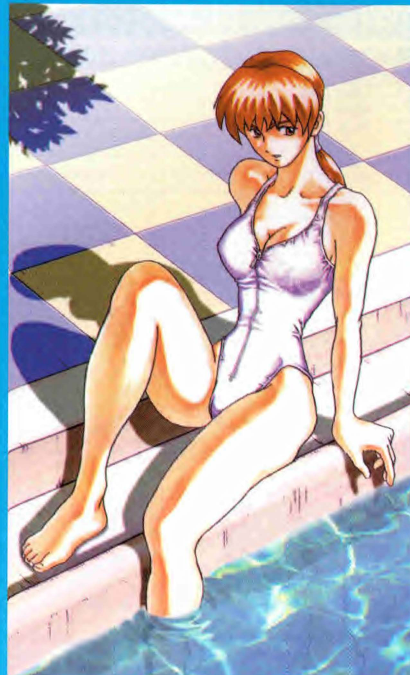
一か月後、里の外れに血まみれになって倒れている疾風が見つかった。何者かにひどく傷付けられ、最後の力を振り絞って里に戻ってきたのだ。身体の自由も言葉さえも失ってしまった兄の姿を見たかすみは、あまりの衝撃の大きさに言葉が出なかった。

『兄さんが、まさか…！』

父・紫電は変わり果てた疾風の体を見つめたまま、苦しみをかみしめつつ唸るようにゆっくりと、もうひとりの「わが子」かすみに言った。







「かすみ、おまえがわしの後を継ぐのじゃ…」

そして、一年の月日が流れた。もうすぐかすみの十八回目の誕生日がやってくる。掟により十八になった時、初めて彼女は正式に霧幻天神流第十八代頭首として認められる。兄が半死半生の身となってから、かすみは皆の前では明るく振るまっているものの、一人で物思いにふけることが多くなった。

父が何かを隠していることにかすみは気づいていた。あの日からずっと考え続けてきた兄の仇の正体とあの事件の真実を父は知っている。しかし、父は決して何も語ろうとはしなかった。

かすみの心の中には今も、自分よりはるかに強くてたくましい兄の勇姿があったのだ。

ある夜、かすみは誰にも告げぬまま里を出た。それは里の掟を破る行為である。父に打ち明けたなら、きっと引き止められたに違いない。けれどもかすみは旅に出なければならなかった。兄の仇を討つため、そして真実を知るために…。

「兄さん、行って来るよ」

かすみは抜け忍となり兄の仇を討つべく、霧の中を急いだ…





PROFILE

国籍：日本
性別：女
年齢：17歳
誕生日：2月23日
血液型：A型
身長：164cm
体重：48kg
3サイズ：B88・W5 H89
流派：霧幻天神流忍術
好きなもの：苺のミルフィ
趣味：占い

固有技データ

新技	技名	コマンド	属性	フレーム	ダ	や	ガ	被 HOLD
固有打撃技								
	天襲脚［てんしゅうきゃく］	⇗K	中	20(5)31	28	×	17	上K
	飛龍脚［ひりゅうきゃく］	⇧K	上	10(3)28	25	×	13	上K
	月輪脚［げつりんきゃく］	⇙K	中	9(5)55	40	×	40	受け流し
	①浮天刃［ふてんじん］	⇧P	上	25(2)16	12	−1	1	上P
	①避天刃［ひてんじん］	⇨P	上	25(3)14	11	−1	1	上P
	①天刃［てんじん］	P	上	8(2)10	7	−3	−2	上P
	①裏天刃［うらてんじん］	P	上	11(3)18	10	−2	5	上P
	②閃連襲［せんれんしゅう］	PK	(上上)	12(2)28	25	30	11	上K
	②二連突き［にれんづき］	PP	(上上)	8(2)15	7	3	3	上P
	③連・疾［れん・はやて］	PPK	(上上)上	17(3)24	35	×	13	上K
	④連・疾風脚［れん・しっぷうきゃく］	PPKK	(上上)上中	20(4)37	30	×	21	上中K
☆	③残月刀［ざんげつとう］	PPP	(上上)中	21(3)30	15	10	12	上P
☆	④連人襲［れんじんしゅう］	PPPK	(上上)中中	10(5)55	25	×	40	上中K
	④連地襲［れんちしゅう］	PPP⇩K	(上上)中下	31(3)35	22	×	19	下K
	③連月砕［れんげつさい］	PP⇖K	(上上中)	10(5)55	30	×	40	受け流し
☆	③連光弾［れんこうだん］	PP⇨P	(上上中)	11(2)21	15	8	9	上P
☆	④連光天襲脚［れんこうてんしゅうきゃく］	PP⇨P⇨K	(上上中)中	20(5)31	28	×	17	上K
☆	④連光地襲脚［れんこうちしゅうきゃく］	PP⇨P⇩K	(上上中)下	22(3)34	22	×	19	下K
☆	④連光人襲脚［れんこうじんしゅうきゃく］	PP⇨PK	(上上中)中	14(3)30	27	×	14	上中K
☆	⑤連光裏襲斬［れんこうりしゅうざん］	PP⇨PKK	(上上中)中中	30(5)40	30	×	26	上中K
☆	⑤連光虚襲斬［れんこうきょしゅうざん］	PP⇨PK⇩K	(上上中)中下	28(4)32	25	×	18	下K
	①閃光弾［せんこうだん］	⇨P	中	11(2)21	15	10	12	上P
☆	②閃光天襲脚［せんこうてんしゅうきゃく］	⇨P⇨K	中中	20(5)31	28	×	17	上K
☆	②閃光地襲脚［せんこうちしゅうきゃく］	⇨P⇩K	中下	22(3)34	22	×	19	下K
☆	②閃光人襲脚［せんこうじんしゅうきゃく］	⇨PK	中中	14(3)30	27	×	14	上中K
☆	③閃光裏襲斬［せんこうりしゅうざん］	⇨PKK	中中中	30(5)40	30	×	26	上中K
☆	③閃光虚襲斬［せんこうきょしゅうざん］	⇨PK⇩K	中中下	28(4)32	25	×	18	下K
	①霧刀［きりかたな］	⇘P	中	13(2)25	18	15	16	上P
	②白霧［しらきり］	⇘PP	中中	13(2)28	20	4	12	上P
☆	②風牙［ふうが］	⇘PK	中上	13(3)29	25	×	13	上K
	①閃天脚［せんてんきゃく］	K	上	12(2)24	27	9	10	上K
	②連天脚［れんてんきゃく］	KK	上上	18(3)30	22	×	14	上K
	②連人脚［れんじんきゃく］	K⇘K	上中	20(3)32	20	×	16	上中K
	②連地脚［れんちきゃく］	K⇩K	上下	25(3)31	22	×	16	下K
	無影刀［むえいとう］	⇨⇨P	中	13(3)24	20	2	12	上P
	迅槍脚［じんそうきゃく］	⇩⇘⇨K	中	14(3)30	25	×	14	上中K
	飛燕昇脚［ひえんしょうきゃく］	⇨⇦P+K	中	34(3)49	40	×	32	受け流し
	烈風脚［れっぷうきゃく］	⇘H+K	中	18(3)30	30	×	14	上中K
	狼牙［ろうが］	⇦⇦K	下	30(3)32	25	×	16	下K
	旋［つむじ］	P+K	上	11(2)22	25	×	9	上P
	①疾［はやて］	H+K	上	15(3)25	28	×	11	上K
	②疾風脚［しっぷうきゃく］	H+K・H+K	上中	20(4)37	30	×	22	上中K
	影疾［かげはやて］	⇩H+K	下	20(3)32	22	×	16	下K
	旋・霞蹴り［せん・かすみげり］	H+P+K	中	18(3)25	25	×	14	上中K
	裏影狩旋脚［りえいしゅせんきゃく］	⇦⇦K	下	17(3)26	18	2	11	下K
☆	霧幻刀［むげんとう］	⇘⇘P	中	20(3)23	15	×	12	上P
特殊行動技								
	アピール：桜纏い［さくらまとい］	⇨⇦⇨H+P+Kor⇨⇦⇨H+P+K		0(0)51	0	−	−	−
	裏駆け［うらがけ］	⇖P		0(0)47	0	−	−	−

新技	技名	コマンド	属性	ダメージ	間合い	硬差	爆	浮
投げ技								
	虹掛け［にじがけ］	H+P	上段投げ	50	1.1	−	○	○
	冥土神輿［めいどみこし］	⇨P	上段投げ	45	1.1	−	○	○
	狼牙蹴［ろうがくしゅう］	⇩⇙⇦H+K	上段投げ	60	1.2	−	○	○
	朧［おぼろ］	⇘⇘P+K	上段投げ	65	1.1	−	×	×
	華厳円舞［けごんえんぶ］	⇩⇘⇨P	上段投げ	55	1.1	−	○	○
	裏燕［うらつばめ］	⇩H+K	下段投げ	0	1.25	11	×	×
	翼刈り［つばさがり］	(背後から)H+K	上段投げ	55	1.1	−	○	×
DH（ディフェンシブ-ホールド）								
	木霊・一式［こだま・いちしき］	(敵Pに)H／(背後の敵Pに)H	上中DH	25	−	2	×	×
	木霊・弐式［こだま・にしき］	(敵Kに)H／(背後の敵Kに)H	上中DH	35	−	4	×	×
	爪払い［つめはらい］	(敵Pに)⇩H／(背後の敵Pに)⇩H	下段DH	0	−	12	×	×
	流刃［りゅうじん］	(敵Kに)⇩H／(背後の敵Kに)⇩H	下段DH	0	−	15	×	×
OH（オフェンシブ-ホールド）								
☆	彩桜［あやざくら］	⇦Hor(敵背後から)⇨H	上段OH	0	−	10	×	×
	①陽炎［かげろう］	⇨⇦H	上段OH	0	−	17	×	×
	②茨落とし［いばらおとし］	(陽炎中に)⇩K	派生	50	−	−	○	○
	霞返し［かすみがえし］	⇩⇘⇨Hor(ジャンプ中)H	上段OH	40	−	−	○	○
	①飛燕［ひえん］	⇨⇦H+K	上段OH	45	−	−	○	×
	②飛燕逆落［ひえんさかさおとし］	(飛燕中に)⇦H	派生	55	−	−	○	×
☆	地陣桜［ちじんさくら］	(敵しゃがみ時)⇘H※1	下段OH	0	−	12/14	×	×
	夢誘［ゆめさそい］	(敵背後から)⇨⇦Hor⇩⇘⇨H	上段OH	50	−	−	×	×
	裏飛燕［うらひえん］	(敵背後から)⇨⇦H+K	上段OH	60	−	−	○	×

※1（敵しゃがみ時）（ジャンプ中）⇩Hor（敵しゃがみ背後から）⇘H

KASUMI
INPUT SKILLS

基本技データ

新技	技名	コマンド	属性	フレーム	ダ	や	ガ	被HOLD
基本打撃技								
	天刃（てんじん）	P	上	8(2)10	7	−3	−2	上P
	霧刃（きりがたな）	↘P	中	13(2)25	18	15	16	上P
	地刃（ちじん）	⇩P	下	10(2)12	5	−3	2	下P
	閃天脚（せんてんきゃく）	K	上	12(2)24	27	9	10	上K
	閃人脚（せんじんきゃく）	↘K	中	14(2)24	24	4	10	上中K
	閃地脚（せんじきゃく）	⇩K	下	14(2)22	10	10	12	下K
背後攻撃技								
	裏天刃（うらてんじん）	P	上	11(3)18	10	−2	5	上P
	闇刀（やみがたな）	⇩P	中	16(2)20	14	−2	8	上P
	裏地刃（うらちじん）	↓P	下	13(3)20	12	−1	10	下P
	裏天脚（うらてんきゃく）	K	上	14(2)27	30	×	11	上K
	裏人脚（うらじんきゃく）	⇩K	中	15(3)29	25	4	13	上中K
	裏地脚（うらじきゃく）	↓K	下	18(5)17	25	30	16	下K
	月影脚（げつえいきゃく）	⇧K	中	24(6)27	35	×	15	受け流し

新技	技名	コマンド	属性	フレーム	ダ	や	ガ	被HOLD
ジャンプ攻撃技								
	前天　弧空斬（ぜんてん　こくうざん）	（前J中）P		10(4)21	20	30	6	上P
	前天　旋空脚（ぜんてん　せんくうきゃく）	（前J中）K		10(4)26	30	×	12	受け流し
	前天　地旋（ぜんてん　じつむじ）	（前J着地際）P		10(2)23	30	×	7	上P
	前天　旋地脚（ぜんてん　せんちきゃく）	（前J着地際）K		20(3)32	25	×	17	下K
	弧空斬（こくうざん）	（上J中）P		10(4)21	20	30	6	上P
	旋空脚（せんくうきゃく）	（上J中）K		10(4)26	30	×	12	受け流し
	地旋（じつむじ）	（上J着地際）P		10(2)23	30	×	7	上P
	旋地脚（せんちきゃく）	（上J着地際）K	下	20(3)32	25	×	17	下K
	後天　地旋（こうてん　じつむじ）	（後J着地際）P		10(2)23	30	×	7	上P
	後天　旋地脚（こうてん　せんちきゃく）	（後J着地際）K		20(3)32	25	×	17	下K
ダウン攻撃技								
	鷹爪脚（たかつめきゃく）	⇧K		38(−)6／33	20	−	−	−
	瓦砕き（かわらくだき）	⇩P		18(4)31	10	−	−	−

※ダウン攻撃時の硬直は（成功時／失敗時）です

基本技！

かすみの基本技は全体的にスピードが速いが、リーチはそれほど長くない。素早い動きで、相手を翻弄せよ！

かすみの基本技はクセが無く、使いやすいものが多い。地上での打撃技では、コンビネーションの最初の１発となる天刃が重要だ。攻撃の組み立ての中心となるのは天刃と、中段属性の閃人脚。天刃から始まるコンビネーションと中段属性の霧刃、相手をよろめかせることのできる前天弧空斬などを使って、攻撃の糸口を作ろう。相手の攻撃を止めるには下段パンチの地刃が有効だ。

天刃
●コマンド：P　●ダメージ値：7



立った状態でのパンチ攻撃。ここから多くのコンビネーションが派生する、重要な技だ。スピードが速く、相手の攻撃の出がかりを潰すことも出来る。

霧刃
●コマンド：↘P　●ダメージ値：18



下から手刀で払い上げるような打撃。中段属性なので、しゃがんでいる相手にもヒットする。また、ここから白霧や風牙などの技へ移行することも出来る。

閃人脚
●コマンド：↘K　●ダメージ値：24



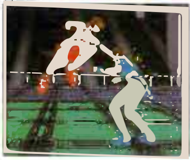
中段判定の蹴り技。しゃがんでいる相手にもヒットするが、リーチはそれほど長くなく、スピードも速いとは言えないので無理に狙わず、霧刃を使おう。

月影脚
●コマンド：（敵に背を向け）⇧K　●ダメージ値：35



敵が背後にいる時だけ出せる。飛び上がって後転し、相手を踏みつけるようなモーションの中段属性の蹴り技。モーションは大きいが、ダメージも大きい。

前天弧空斬
●コマンド：（前J中）P　●ダメージ値：20



小さく飛び上がって回転しながら、相手に手刀を浴びせる中段属性の攻撃。相手をよろめかせることも出来る。モーションが大きいので、乱用は禁物だ。

前天旋地脚
●コマンド：（前J着地際）K　●ダメージ値：25



ジャンプして着地し、低い姿勢での足払いを出す、下段属性のキック攻撃。相手をダウンさせることができるが、モーションが大きく、使いにくい。

固有技

かすみの固有打撃技はモーションが速く、バリエーション も豊富だ。素早い連続攻撃で、一気に攻め込むべし！

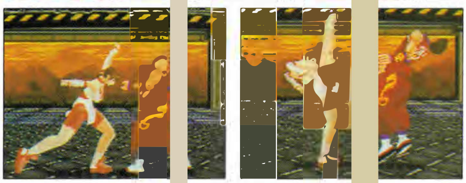
パンチから始まるコンビネーションの種類が実に豊富なかすみ。中段属性の技を含む攻撃も多く、派生する技も多いのでヒットさせやすい。相手に読まれてディフェンシブホールドされないように、出来るだけ多くの技を使いこなそう。連光弾や白霧など、パンチ技だけの連携は非常にスピーディーで反撃を受け難い。これらの技で相手を押し、中段・下段技をも組み合わせてダメージを狙おう。

連月砕 ●コマンド：[redacted]●属[redacted]上中 ●ダメージ値：30



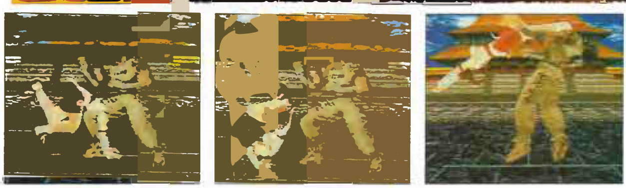
二連突きから月輪脚へのコンビネーション。二連突きが当たれば、月輪脚も確実にヒットし、相手をダウンさせられる心強い技だ。月輪脚がガードされてしまうと、確実に反撃されてしまうので注意。

風牙 ●コマ[redacted]P [redacted]性：[redacted]ダメージ値：25



中段属性の霧刀から、相手を蹴り上げる飛龍脚へのコンビネーション。カウンターヒットさせると、相手を浮かせることができ、空中コンボを狙える。連人襲や連光天襲脚などでダメージを与えよう。スピードも速く使いやすいが、霧刀がガードされると飛龍脚も当たらないので、相手の動きをよく見よう。

飛燕昇脚 [redacted]マンド[redacted]+K[redacted]性：中 ●ダメージ値：40



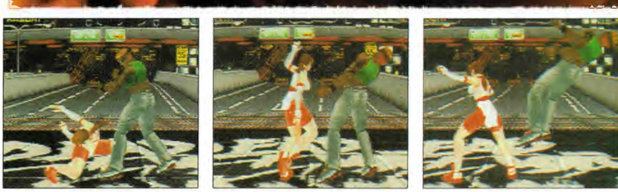
相手の懐に前転して潜り込み、倒立するようなモーションで相手を蹴り上げる中段属性の技。相手の上段攻撃をかわしつつ攻撃することができるが、技の発生が遅いので、潰されてしまうことが多い。

旋・霞蹴り ●コマ[redacted]：[redacted]+P[redacted]属性：中 ●ダメージ値：25



低い姿勢から相手を蹴り上げる中段属性の技。相手の上段攻撃を避けながら攻撃することが出来る。技の後の硬直時間が長いので、基本的にカウンター狙いで使いたい技だ。しかし、意外にリーチが短く、狙った通りに当たらないことがあるので注意。カウンターで当たっても、それほど高くは浮かない。

霧幻刀 ●コマンド：P ●属性：中 ●ダメージ値：15



霧刀に似たモーションの技だが、こちらの方が大振りで、技の後に後ろを向く。ダメージは霧刀の方が大きいが、相手をダウンさせることができる。カウンターヒットさせれば、空中コンボも可能だ。

連・疾風脚 ●コマンド：PPKK ●属性：（上上）上中 ●ダメージ値：30



上段のパンチ2発から上段の蹴り、中段の蹴りへのコンビネーション。蹴り技はモーションが大きくガードされやすいが、最後の一撃が中段属性なのでしゃがんでいる相手にもヒットする。立ちガードされると、技の後の硬直時間が長く、反撃を受けやすい。タイミングをずらすなどして対処しよう。

連人襲 ●コマンド：PPPK ●属性：（上上）中中 ●ダメージ値：25



上段のパンチ2発から中段のパンチ、中段の蹴りへのコンビネーション。しゃがんでいる相手も起こして打撃を当てることができる。3発めが当たれば最後の蹴りもヒットするので使いやすいが、蹴りがガードされてしまうとスキが大きい。途中で止めるなどして、うまく相手のウラをかこう。

連光天襲脚 ●コマンド：PP⇨P⇨K ●属性：（上上中）中 ●ダメージ値：28



上段のパンチ2発から中段の肘打ち、中段の蹴りへのコンビネーション。3発めの肘打ちは連人襲の3発めの中段よりもスピードが速いが、リ--チが短い。連人襲と同じように、しゃがんでいる相手を起こしてヒットさせせることができる。また、最後の蹴り技のリーチが非常に長く、当てやすい。

連光虚襲斬 ●コマンド：PP⇨PK⇩K ●属性：（上上中）中下 ●ダメージ値：25



上段のパンチ2発から中段の肘、中段の蹴り、下段の蹴りへのコンビネーション。上段、中段、下段と全ての属性の攻撃がコンビネーションに組み込まれているので、使いやすい。技にディレイをかけてタイミングをずらしたり、他のコンビネーションと混ぜて使えば、さらに効果的だ。

固有技

使いやすいオフェンシブホールドを多く持つかすみ。
コマンドの簡単な投げ技もあり、バランスがいい。

間合いの広いオフェンシブホールドの飛燕と、そこから派生する飛燕逆落が使いやすく、強力だ。相手との位置を入れ替えたり、相手のガードを崩すような技が多く、デンジャーゾーン付近での攻防では特に有効。ディフェンシブホールドの性能もそれほど悪くはなく、打撃技と組み合わせればその効果は倍増する。投げ、掴み、打撃をバランスよく使って、攻撃を組み立てていこう。

虹掛け

●コマンド H+P ●属性 上段投げ ●爆○・浮○ ●ダメージ値：50



基本的な投げ技。他の投げ技と比べて間合いが狭いが、コマンドが簡単なので使いやすい。また、デンジャーゾーンで決めれば爆破も起こり、浮かせることもできるので、積極的に狙っていこう。

冥土御輿

●コマンド：⇐P ●属性：上段投げ ●爆○・浮○ ●ダメージ値：45



柔道の巴投げのような投げ技。相手を後方へ投げ飛ばす。投げの間合いは虹掛けと変わらないが、ダメージは小さい。コマンドは入力しやすく、相手の攻撃をしゃがんで避けた後などに使いやすい。デンジャーゾーンまで追い詰められた時に使えば、形勢を逆転できる。どんどん使おう。

裏燕

●コマンド H+P ●属性 下段投げ ●爆×・浮× ●ダメージ値 0



しゃがんでいる相手の上をジャンプして、相手の裏に回り込む。この技自体にダメージは無い。裏に回り込んで、背後から打撃技やホールド技を狙おう。投げ技の中では、最も広い間合いを持つ。

翼刈

●コマンド （敵背後から）H+P ●属性 上段投げ ●爆○・浮× ●ダメージ値 55



背後からの投げ技。相手をうつ伏せに転ばせ、頭を踏みつける。背後からの攻撃に対しては、相手は無防備なので、無理に接近して投げ技を狙うより打撃技で攻めた方がダメージは大きい。

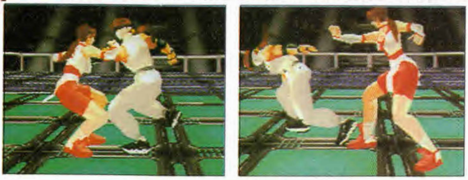
木霊・弐式

●コマンド （敵Kに）H／（背後の敵に）H ●属性 上中DH ●爆×・浮× ●ダメージ値 35



相手の上段キックを受け止めて、肘打ちを入れるディフェンシブホールド。こちらが相手に背を向けていても、かまわず反撃することができる。同じコマンドで上段パンチや中段キックも受けることが出来る。技の発生が速いので、狙うのはそれほど難しくはないだろう。使うべし！

爪払い ●コマンド：（敵Pに）⇩H（背後の敵Kに）⇩H ●属性：下段DH ●爆×・浮× ●ダメージ値：0



相手の下段パンチを受け流して、背後に回り込むディフェンシブホールド。相手に直接的なダメージを与える事は出来ない。裏に回り込んでから、打撃技などを狙おう。同じコマンドで、相手の下段キックを受け流すこともできる。また、敵に背を向けていても使えるので、便利だ。

彩桜 ●コマンド：⇨H／（背後の敵Pに）⇩H ●属性：上段OH ●爆×・浮× ●ダメージ値：0



相手の手を取って引き、位置を入れ替えるオフェンシブホールド。デンジャーゾーンに追い詰められた時に使うと効果的だ。この技で相手に直接的なダメージを与えることは出来ない。

陽炎 ●コマンド：⇨⇦H ●属性：上段OH ●爆×・浮× ●ダメージ値：0



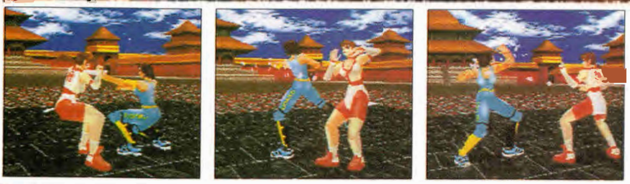
相手の肩の上で倒立し、そのまま背後へ着地して回り込むオフェンシブホールド。この技自体にダメージは無いので、背後から攻撃に移ろう。ここから、茨落としに移行することができる。

飛燕逆鱗 ●コマンド：（飛燕中に）⇦H ●属性：派生 ●爆○・浮○ ●ダメージ値：55



相手の頭を脚で挟み、肩に乗る飛燕の状態から、後方へ倒れ込んで相手の頭を地面に叩きつける技。飛燕よりもダメージが大きい。デンジャーゾーンとの位置関係を考えて使い分けよう。

地陣桜 ●コマンド：（敵しゃがみ時）⇘K／（〃）（ジャンプ中）⇩H／（敵しゃがみ背後から）⇘H ●属性：下段OH ●爆×・浮× ●ダメージ値：0



しゃがんでいる相手に対する彩桜。相手の手を取って、位置を入れ替える。この技だけでダメージを与える事は出来ない。相手の体勢を崩してスキを作り、別の打撃技などで攻め込もう。

夢誘 ●コマンド：（敵背後から）⇨⇨Hor⇩⇘⇨H ●属性：上段OH ●爆×・浮× ●ダメージ値：0



相手の背後から両手で首の関節を極めるオフェンシブホールド。技の発生がそれほど速くないので、背後から近寄るまでに技がつぶされてしまうことが多く、狙うチャンスは少ない。より確実性の高い打撃技のコンビネーションや、ダメージの大きい裏飛燕などを狙っていった方が無難だろう。

KASUMI INPUT SKILLS

STORY

孤高の拳士、ジャン・リー――みなしごだった彼は中国広東省の孤児院で幼少を過ごした。無口で誰にも心を許そうとはせず、他の子供と一緒にいることも少なかった。愛情を知らずに育った彼にはそれに代わる「何か」が必要だった。

ある日、退屈のあまり孤児院から飛び出し、彼は町をぶらついていた。すると広場のテントで面白い映画をやっている、と町の子供が騒いでいるのを耳にした。彼はテントに潜り込み、端の方に座ってスクリーンを見つめた。

若き拳法の達人が卓越した技を駆使して、次々と襲いかかる悪人を倒していく。まわりの子供はただやかましく騒いでいた。しかしその時、彼は自分に必要な「何か」を見付けたのだった。

これだ――力だ。

JANN-LEE

ジャン・リー



少年は瞬きもせず、映画に見入っていた。そしてスクリーンの中の格闘家の動きを脳裏に焼き付けた。彼は孤児院に帰らず、それから町で格闘の修行と決闘を繰り返すようになった。

数年後、己の力に自信を付けた彼はアメリカへ渡り、ジャン・リーと名乗った。異国の地において対戦相手に事欠くことはなかった。やがて、金を積まれて用心棒まがいの仕事を引き受けるようになった。己の力を試せるなら闘いに善悪など関係なかった。

しかし、ジャンが本当に欲していたのは金でも地位でもなかった。彼は己の空虚な心を満たす闘いを求めて、町から町を渡り歩いた。

ある日、噂を聞きつけ勝負を挑んできた男を倒し、拳にこびりつく血を見ながら彼は自分に問いかけていた。――俺は一体、いつまでこうやって闘い続けるんだ。

すでに、初めて格闘技を身に付けた時の喜びも何もかも消え去っていた。ただ闘う相手を求め、さまよう獣にすぎなかった。



それから、彼は一人で本格的にジークンドーの修行を始めた。時折、町で出会う強敵との闘いにいつしか自分の心が熱くなっているのを感じていた。
さらに強くなれば、きっとこの乾きもいやすことができる――

その後、未だ放浪を続ける彼は最強の格闘家を決定する大会の噂を聞いた。
――デッド・オア・アライブ。
そこに自分の求める闘いがあるはずだ。
ジャン・リーは、一瞬だけ笑みを浮かべてから、拳を強く握った。



PROFILE

国籍：中国
性別：男
年齢：20歳
誕生日：11月27日
血液型：AB型
身長：173cm
体重：75kg
3サイズ：B99・W80・H92
流派：ジークンドー（JKD）
職業：用心棒
好きなもの：ハンバーガー、グレープフ
趣味：映画鑑賞（アクシ

固有技データ

新技	技名	コマンド	属性	フレーム	タ	や	ガ	被HOLD
固有打撃技								
	ナックルアッパー	⇘P	上	14(3)15	18	−1	1	上P
☆	バックフック	⇧P	上	13(3)18	20	−3	0	上P
	ハイシンニーキック	⇗K	上	14(5)25	25	×	12	上K
	リアハイキック	⇧K	上	19(3)25	35	×	10	上K
	①キックアッパー	⇘K	中	14(4)33	25	×	24	上中K
	②二起脚	⇘KK	中上	11(2)34	25	×	19	受け流し
	折檻チョップ	⇦P	中	20(2)17	20	−2	1	上P
	①スウェイジャブ	⇙P	上	23(2)15	10	2	2	上P
	①(リードジャブ)	P	上	8(2)10	10	−3	−3	上P
	①(ターンジャブ)	P	上	11(3)18	12	5	5	上P
	②ジャブ・ハイキック	PK	(上上)	12(3)24	30	30	11	上K
	②ソニックフック	P⇨P	(上上)	10(3)22	18	10	11	上P
	③ソニックスピンキック	P⇨PK	(上上)中	16(3)34	30	×	18	上中K
	③ソニックロースピンキック	P⇨P⇩K	(上上)下	22(3)35	25	×	20	下K
☆	②ソニックブロー	P⇩P	上中	14(2)23	18	10	11	上P
☆	③ソニックアッパー	P⇩PP	上中中	15(2)23	20	2	7	上P
☆	③コンボロースピンキック	P⇩P⇩K	上中下	22(3)25	25	×	11	下K
	②リードフック	PP	(上上)	8(3)15	10	2	2	上P
	③バックナックル	PPP	(上上上)	10(2)19	10	3	10	上P
	④ドラゴンラッシュ	PPPK	(上上上)上	18(3)40	40	×	25	上K
	④ドラゴンキャノン	PPP⇨P	(上上上)中	18(3)45	45	×	31	上P
☆	③コンボナックルアッパー	PP➡P	(上上)上	13(3)15	16	−1	1	上P
	③コンボハイキック	PPK	(上上上)	11(3)32	26	30	16	上K
	①ボディブロー	⇨P	中	11(2)23	18	10	11	上P
	②ボディアッパー	⇨PP	中中	15(2)23	20	2	7	上P
☆	②ボディロースピンキック	⇨P⇩K	中下	22(3)25	25	×	11	下K
	①フラッシュフック	⇨⇨P	上	13(3)19	18	7	8	上P
	②フラッシュスピンキック	⇨⇨PK	上中	16(3)34	30	×	18	上中K
	②フラッシュロースピンキック	⇨⇨P⇩K	上下	22(3)35	25	×	20	下K
	シンニーキック	H+K	中	16(2)34	32	×	18	上中K
	①ミドルフックキック	⇦K	中	14(2)20	20	10	11	上中K
	②ダブルフックキック	⇦KK	中上	13(2)30	25	×	13	上K
	①スラストキック	⇙K	下	17(3)25	15	8	11	下K
	②スラストミドルキック	⇙K⇨K	下中	25(2)30	30	×	13	上中K
	②スラストスピンキック	⇙K⇩K	下下	25(4)35	25	×	22	下K
	①(サイドキック)	⇘K	中	14(3)24	23	6	9	上中K
	②ミドルスピンキック	⇘K⇨K	中中	22(3)32	32	×	16	上中K
	①スナップキック	⇨K	中	12(3)25	20	5	9	上中K
	②スナップスピンキック	⇨K⇨K	中上	25(3)30	32	×	15	上K
☆	③スナップスパイクキック	⇨K⇦⇨K	中中	25(3)25※	40	×	−2	上中K
	ロースピンキック	⇩H+K	下	24(5)30	25	×	18	下K
	ドラゴンブロー	⇩⇘⇨P	上	13(3)40	40	×	24	上P
	ドラゴンエルボー	P+K	中	15(4)40	35	×	26	受け流し
	ドラゴンナックル	⬇⇦⇨P	中	14(3)45	50	×	30	上P
	ドラゴンキック	⇩⇘⇨K	強上	25(6)55★	55	×	×	受け流し
☆	ドラゴンスパイク	⇦⇨K	中	21(3)25※	40	×	−2	上中K
	フラッシュターン	⇦⇦P	上	13(3)20	18	0	9	上P
	①(ハイキック)	K	上	12(2)24	30	3	7	上K
☆	②ハイスピンキック	KK	上上	28(3)30	32	×	14	上K
特殊行動技								
	アピール・シャウト	⇨⇦⇨H+P+Kor⇦⇨⇦H+P+K		0(0)55	0	—	—	—

新技	技名	コマンド	属性	ダメージ	間合い	硬差	爆	浮
投げ技								
	ヘルドライブ	H+P	上段投げ	50	1.1	—	○	○
	サイドバスター	⇦H+P+K	上段投げ	48	1.1	—	○	×
	肩車投げ	⇩⇙⇦P	上段投げ	60	1.2	—	○	○
	ヘルクラッシュ	(敵背後から)H+P	上段投げ	60	1.1	—	○	○
DH(ディフェンシブ-ホールド)								
	カウンターリアパンチ	(敵Pに)H/(背後の敵Pに)H	上中DH	25	—	3	×	×
	カウンターストンプ	(敵Kに)H/(背後の敵Kに)H	上中DH	35	—	5	×	×
	ラブサオ	(敵Pに)⇩H/(背後の敵Pに)⇩H	下段DH	0	—	16	×	×
	カオサオ	(敵Kに)⇩H/(背後の敵Kに)⇩H	下段DH	0	—	17	×	×
OH(オフェンシブ-ホールド)								
☆	カウンターナックル	⇨H	上段OH	30	—	10	×	×
	フロントフェイスロック	⇨⇨H	上段OH	40	—	—	×	×
	①ヘッドロック	⇩⇘⇨Hor(ジャンプ中)H	上段OH	35	—	—	×	×
	②ブルドッキングヘッドロック	(ヘッドロック中に)⇦⇦H	派生	40	—	—	○	×
☆	フロントフェイスロック(下段)	(敵しゃがみ時)⇘Hor(〃)(ジャンプ中)⇩H	下段OH	45	—	—	×	×
☆	リアカウンターナックル	(敵背後から)⇨H	上段OH	35	—	10	×	×
	折檻パンチ	(敵背後から)⇨⇨Hor⇩⇘⇨H	上段OH	55	—	—	×	×
☆	折檻パンチ(下段)	(敵しゃがみ背後から)⇘H	下段OH	60	—	—	×	×

★HIT時96　※HIT時56

基本技データ

新技	技名	コマンド	属性	フレーム	ダ	や	ガ	捌HOLD
基本打撃技								
	リードジャブ	P	上	8(2)10	10	−3	−3	上P
	リードアッパー	⇗P	中	14(3)21	20	−1	8	上P
	ローナックル	⇩P	下	10(2)12	5	−3	2	下P
	ハイキック	K	上	12(2)24	30	3	7	上K
	サイドキック	⇗K	中	14(3)24	23	6	9	上中K
	ローキック	⇩K	下	14(2)22	10	10	12	下K
背後攻撃技								
	ターンジャブ	P	上	11(3)18	12	5	5	上P
	ターンボディブロー	⇩P	中	16(3)21	15	0	14	上P
	ターンローナックル	⬇P	下	13(3)20	10	−1	8	下P
	ターンハイキック	K	上	14(2)25	30	×	9	上K
	ターンサイドキック	⇩K	中	15(3)27	27	2	12	上中K
	ターンスピンキック	⬇K	下	15(2)27	25	30	15	下K
	ブラインドナックル	⇙P	上	16(3)40	40	×	25	上P
	ブラインドエルボー	P +K	中	15(4)40	40	×	26	受け流し
ジャンプ攻撃技								
	フロントジャンプナックル	(前J中)P	中	10(4)21	20	30	6	上P
	フロントジャンプスナップキック	(前J中)K	中	12(3)26	30	×	12	受け流し
	フロントジャンプスピンナックル	(前J着地際)P	上	14(3)30	30	×	15	上P
	フロントジャンプスピンキック	(前J着地際)K	下	20(3)36	25	×	20	下K
	ジャンプナックル	(上J中)P	中	10(4)21	20	30	6	上P
	ジャンプスナップキック	(上J中)K	中	12(3)26	30	×	12	受け流し
	ジャンプスピンナックル	(上J着地際)P	上	14(3)30	30	×	15	上P
	ジャンプスピンキック	(上J着地際)K	下	20(3)36	25	×	20	下K
	バックジャンプスピンナックル	(後J着地際)P	上	14(3)30	30	×	12	上P
	バックジャンプスピンキック	(後J着地際)K	下	23(3)28	25	×	18	下K
ダウン攻撃技								
	踏みつけ	⇧K		38(—)47/41	20	—	—	—
	エンター・ザ・ドラゴン	⇧H+P ⇑K		38(—)135/55	25	—	—	—
	ロースナップキック	⇗K		15(5)38	10	—	—	—

ダウン攻撃の硬直は（成功時／失敗時）です

基本技

攻撃の起点となるリードジャブ、サイドキックが重要。ダウン攻撃も忘れてはならない技だ。

使用頻度にはバラツキがあるが、各種攻撃の起点となるリードジャブ、サイドキックは当然多用する。背後攻撃はターンジャブ、ターンサイドキックを使いたい（背後を見せる事は少ないが…）。ジャンプ攻撃も劣らず使用頻度は低い。あえて使うならフロントジャンプナックルか。起き上がり攻撃は全体的にリーチが短いのが欠点。使うときは相手との距離に注意しよう。

リードジャブ

●コマンド：P ●ダメージ値：10



上段のジャブ。単発で出すことはまず無く、ここから様々な連携に派生させるのが目的となる。最も基本だが、重要な技といえる。

サイドキック

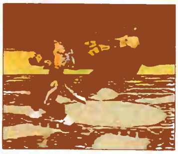
●コマンド：⇗K ●ダメージ値：23



中段判定のキック。主に相手の足を止めるのに使う。ミドルスピンキックに移行できるのでディレイをかけるなりして、ヒットするような工夫をしよう。

ブラインドエルボー

●コマンド：P+K ●ダメージ値：40



背後の相手に向かってエルボーを喰らわす背後攻撃。ダメージは大きいが硬直も大きい。それ以前に使う機会に恵まれない技だろう。

フロントジャンプナックル

●コマンド：（前J中）P ●ダメージ値：20



ジャンプして相手の頭部周辺を攻撃するジャンプ攻撃。コマンド入力が早めでないと技が出ない。ヒットするとよろけの効果が発生するのでOHで掴もう。

踏みつけ

●コマンド：⇧K ●ダメージ値：20



ダウンを奪ったときに使えるダウン攻撃。ジャンプして相手を踏みつける。連携がヒットしたときには確実に入れてダメージを稼ぎたい。

エンター・ザ・ドラゴン

●コマンド：⇧H+P+K ●ダメージ値：25



ジャンプから相手を踏みつけたまま体重をかけて圧迫するダウン攻撃。非常に痛そうな技だ。ダメージは大きいがハズれたときの硬直はかなり長い。

JANN-LEE INPUT SKILLS

固有技

鋭いキレ味もつ足技こそがジャン・リーの主命線。中、下段に的を絞った技を多用したい

キックをメインにした豊富な技が魅力のジャン・リー。SS版では新技も追加され、ますます打撃技に磨きがかかっている。ソニックアッパー、ソニックブロー、ソニックブロースピンキックといった新技もスラストキックと同様、牽制に多用する。ボディブロー等も非常に使い 距離では頼って構わないだろう。二起脚 ター狙いの技として重宝するぞ。

ナックルアッパー ●コマンド：P ●属性：上 ●ダメージ値：23



踏み込んでから顎に向かって拳を放つモーションの小さいアッパー。カウンターヒットすると相手は浮くのでコンボハイキックなどで追い打ちをかけよう。バックフックも同様に使えるが、リーチが短い。ただし、浮く高さ自体はバックフックが上だ。

ソニッククロースピンキック ●コマンド：P⇩P⇩K ●属性：(上上)下 ●ダメージ値：25



素早い上段パンチの連携から下段のローキックで足を払う。ローキックへの繋ぎをDHで取られやすいため、中段技のソニックスピンキック(P⇩PK)と併用する必要がある。

ソニックアッパー ●コマンド：P⇩PP ●属性：上中中 ●ダメージ値：20



SS版から加わった新技。上段から中段パンチ2発に移行する連携だ。使いやすいので近距離では積極的に出してもいいが、3発目がスカりやすくDHの的になりやすい。他の連携との併用は必須。

ドラゴンブロー ●コマンド：P ●属性：上 ●ダメージ値：40



某アクション俳優をほうふつとさせる鋭い裏拳を放つ。破壊力は一級品だが、ガードされると致命的な硬直が待っている。それでも相手をDZに一気に押しやる吹き飛ばし能力は捨てがたい。両刃の剣の必殺技と考えて、意表をついて使おう。ヒットすれば不利な形勢も逆転だ。

ドラゴンキック ●コマンド：K ●属性：強上 ●ダメージ値：55



高らかなかけ声と共に繰り出す強烈なジャンプキック。単発の技としては威力は絶大で、数あるリーの技でも派手さは随一。また、上段ガード不能技でもある。実際は出ぎわをツブされることが多く、実戦的な技ではない。DZでの爆発で浮いた相手に対する追い打ちに使えない事もないが……。

ドラゴンラッシュ ●コマンド：PPPK　●属性：(上上上)上　●ダメージ値：40



上段パンチ3連発から上段キックで締めるコンビネーション。最後のキックがヒットすればダウンを奪える。連携としての破壊力はあるが、いかんせん上段オンリーなのでしゃがまれるだけですべて避けられてしまう。DHの的にもなりやすいので、多用は禁物だ。

ドラゴンキャノン ●コマンド：PPP⇨P　●属性：(上上上)中　●ダメージ値：45



ターンジャブ、リードフック、バックナックルと繋いで、フィニッシュに強烈な裏拳を入れるコンビネーション。美しい連携だが、最後の裏拳の出が遅く、DHされやすいため実戦向きではない。ダメージは大きいのでソニックロースピンキックなどの下段攻撃を織りまぜて、まぎれたときに決めたい。

ボディロースピンキック ●コマンド：⇨P K　●属性：中下　●ダメージ値：2



ボディ系の技は接近戦では総じて使えるが、SS版で新たに加わったボディロースピンキックも例外ではない。中段のボディブローから下段のローキックを繰り出す。ボディアッパー(⇨PP)などと併用し、DHで割り込みにくいように使うとかなり効果的だ。

スラストスピンキック ●コマンド：K K　●属性：下下　●ダメージ値：25



ローキックによる連携。最初のスラストキックが下段から始まるため、重宝する技だ。中段のスラストミドルキックと使い分ければ相手にとってもイヤな連携になるはず。ダメージは大した事がないが、ボディブロー系の技とともに主力として使っていきたいところ。

固有技

派手な打撃技に比べると地味な印象の投げ。しかし、闘いのバリエーションを広げるには絶対必要な要素だ。

ジャン・リーは打撃系のキャラであるため、必然的に投げやOHを使う機会は限られてくる。OHで使うなら派生技へ移行できるヘッドロックだが、ムリに狙う必要はない。DHは流石に使用頻度が高いが、受け流した後の行動も重要。打撃でのラッシュを常に狙うべきだ。背後投げ・OHはまず狙う機会は無いだろう。余興程度の技として覚えておこう。

ヘルドライブ

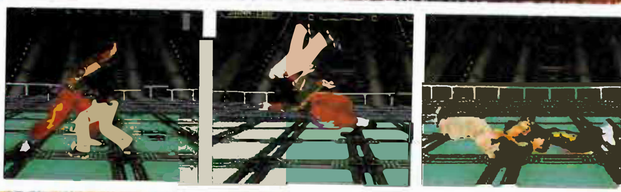
●コマンド H+P ●属性 上段投げ ●爆○・浮○ ●ダメージ値 50



極めてノーマルな投げ技。威力も普通で、それほど使う機会は無い。投げ抜けされる可能性を残すので、これを使うなら他の投げやOHを使った方がいいかもしれない。

サイドバスター

●コマンド：⇦H+P+K ●属性：上段投げ ●爆○・浮× ●ダメージ値：48



ヘルドライブより若干コマンドが複雑になった投げ。威力がヘルドライブよりほんのわずかに低いが、その分投げ抜けされないというメリットがある。通常はこれをメインに使いたい。

肩車投げ

●コマンド：[illegible]P ●属性：上段投げ ●爆○・浮○ ●ダメージ値：60



相手の体を抱えて肩口で支え、そのまま地面に投げ落とす。威力は抜群だが、コマンドの関係で狙いにくい。コマンド入力の素早さと正確性に自信のある人は狙って行こう。

カウンターリアパンチ

●コマンド：（敵Pに）H／（背後の敵Pに）H ●属性：上中DH
●爆×・浮× ●ダメージ値：25



相手のパンチを受け流して顔面に平手打ちするDH。ダメージそのものは低いが、リーの狙いはカウンターを入れてから。中段、下段の連携でラッシュを開始し、勝負をかけていこう。

カウンターストンプ

●コマンド：（敵Kに）H／（背後の敵Kに）H ●属性：上中DH
●爆×・浮× ●ダメージ値：35



相手のキックを受け流して胸付近に蹴りを入れる。もちろん、ここから連携でのラッシュが基本だ。このDHでジャンプキックに反応した場合、身をかわして相手の背後に回る。

ラプサオ

●コマンド：（敵Pに）⇩H／（背後の敵Pに）⇩H　●属性：下段DH
●爆×・浮×　●ダメージ値：0



しゃがみパンチ用のDH。成功すると相手の背後に回る事ができる。背後投げのヘルクラッシュはまず決まらないので、スラストキックなど、出の速い技で追撃しよう。

カオサオ

●コマンド：（敵Kに）⇩H／（背後の敵Kに）⇩H　●属性：下段DH
●爆×・浮×　●ダメージ値：0



しゃがみキック用のDH。ラプサオと違って相手の背後には回らない。ダメージゼロで体勢を崩すのみの技なので、ここから投げや連携技を仕掛け、闘いの主導権を握ってしまおう。

フロントフェイスロック

●コマンド：⇨⇨H　●属性：上段OH　●[redacted]ジ値：40



ジャン・リーの基本OH。相手を固定し、カカトで顔面にコツンと蹴りを入れる。使いやすいOHではあるが、派生技へ続くヘッドロックを使った方がいいだろう。

ヘッドロック

●コマンド：⇩⇦⇨H　●属性：上段OH　●爆×・浮×　●ダメージ値：35



おなじみヘッドロック。コマンドがやや複雑な割に、フロントフェイスロックより威力が低い。しかし、この技から次のブルドッキングヘッドロックを派生させることができるのだ。

ブルドッキングヘッドロック

●コマンド：⇦⇦H　●属性：派生　●爆○・浮×　●ダメージ値：40



ヘッドロックから派生するOH。成功すればダメージも大きく、DZでは爆発するので威力もさらにアップする。投げ抜けの可能性を残すのが難点だが、狙ってみる価値はあるぞ。

折檻パンチ

●コマンド：（敵背後で）⇨⇨H／（敵背後で）⇩⇧⇨H　●属性：上段OH
●爆×・浮×　●ダメージ値：55



相手の背後に回った時のみ使用可能なOH。DHのラプサオで背後を取ってから入れる方法もあるが、よほど反応が遅い相手でないとまずムリ。実戦ではほとんどお目にかかれないだろう。

STORY

　明るく、素直、誰にでも優しく──時々いじわる。レイ・ファンはそんな女の子だった。裕福な家に生まれた彼女は、なんでも一番を取りたくて、勉強も習い事もたくさんした。けれど何よりも得意だったのは、男の子に負けないために始めた武術、太極拳だった。

　最初は習い事の一つに過ぎなかった。が、十三の頃には同じ道場の十代の門下生では練習相手にもならなくなってしまった。誰よりも技が上達した彼女は、みんなにほめられてとってもうれしかった。もっと、もっとほめられたい。彼女はいつもにっこり笑って、男の子をぶったおした。

　ある日、いつものように道場に向かう途中だった。レイ・ファンは小さな男の子が黒いメガネをかけた背の高い二人組に囲まれてい

LEI-FANG

レイ・ファン



るを見かけた。

──お金なんてないよ！

　男の子が泣きながら叫んでいる。ははーん、この人達、いわゆる悪いやつらね。他の大人は見て見ぬふり。わたしが助けてあげなきゃ。

　ぽかん！

　突然、顔にきつい一発をくらった二人組は、飛び込んできたのが体のきゃしゃな少女だったのに驚いた。するとまた一発！

　レイ・ファンの手足はまるで子を描くように柔らかく、そして鋭く二人の体をとらえた。やがて一人が倒されると、かっとなったもう一人の黒メガネは腰からナイフを取り出した。

　次の瞬間、レイ・ファンの右腕から血が飛び散った。男のナイフの鋭い刃に触れてしまったのだ。

　さされる…！

　鋭い気合の声とともに、さっと影が頭上を横切る。するとナイフを持った男は、はるかかなたに吹っ飛んでいた。男は後頭部をひどく打ちつけて、ぴくぴくけいれんしていた。

　あぜんとするレイ・ファンの前に立っていたのは同じ年頃の少年だった。突然やってき





PROFILE
国籍：中国
性別：女
年齢：19歳
誕生日：4月23日
血液型：B型
身長：167cm
体重：50kg
3サイズ：B87・W55・H84
流派：太極拳
職業：学生
好きなもの：杏仁豆腐
趣味：カラオケ

た少年は、何も言わないで歩き去った。レイ・ファンの視界から「龍」の刺繍が施された道着がゆっくりと消えていった。

なんなの、あの人。別に助けてもらわなくたってよかったんだから。ほんとによかったんだから…。

その日から、レイ・ファンはより真剣に修練に打ち込むようになった。数年後には道場の師範代を倒してしまった。けれど、彼女は今でも忘れることができなかった。

あいつ。あいつにまた会いたい…。そして、あいつと闘ってみるんだ。

レイ・ファンには自分の胸の中のなんだかもやもやとしたものの意味が良く分からなかったが、きっとあの時の少年を倒せばすっきりするような気がした。だから両親が泣いて止めようと家を出るつもりだった。

ぜーったい、あいつを倒しにいくの！



固有技データ

新技	技名	コマンド	属性	フレーム	ダ	や	ガ	被 HOLD
固有打撃技								
☆	前招［ぜんしょう］	⇗P	中	15(4)27	25	×	14	上P
	斜飛肘撃［しゃひちゅうげき］	⇧P	上	12(2)19	25	2	5	上P
	①弾脚［たんきゃく］	⇗K	中	12(3)30	23	×	12	上中K
	②二起脚［にききゃく］	⇗KK	中上	10(3)32	25	×	16	受け流し
	転身擺蓮脚［てんしんはいれんきゃく］	⇖K	上	14(8)27	30	×	16	上K
	双按［そうあん］	⇨⇨P	中	14(3)23	26	×	9	上P
	双風貫耳［そうふうかんじ］	⇨⇦P	上	16(3)20	28	×	5	上P
	七寸靠［しちすんこう］	⇦⇨P	中	13(4)38	40	×	24	受け流し
	金鶏独立［きんけいどくりつ］	P+K	中	15(2)29	25	×	14	上中K
	当頭砲［とうとうほう］	⬇⇨P	中	14(2)21	20	0	6	上P
	鉄叉［てっさ］	⇩⇩K	下	21(4)32	25	8	18	下K
	①肘撃［ちゅうげき］	⇨P	中	11(3)21	17	11	13	上P
☆	②連肘撃［れんちゅうげき］	⇨PK	中中	14(2)29	25	×	14	上中K
	①抱頭推山［ほうとうすいさん］	⇦P	中	17(2)25	20	13	14	上P
	②抱頭推山・前招［ほうとうすいさん・ぜんしょう］	⇦PP	中中	15(4)27	30	×	13	上P
	①鍬地竜［しゅうちりゅう］	⇙P	中	17(3)26	18	15	16	上P
	②上歩七星［じょうほしちせい］	⇙PP	中中	15(3)24	28	×	11	上P
	①掛面脚［かめんきゃく］	⇦K	上	13(6)30	30	×	14	上K
	②穿弓腿［せんきゅうたい］	⇦KK	上中	23(4)31	20	×	16	上中K
	③穿弓連腿［せんきゅうれんたい］	⇦KK⇩K	上中下	20(5)42	15	×	30	下K
☆	斧刃脚［ふじんきゃく］	⇙K	下	17(3)22	15	10	12	下K
	抱虎帰山［ほうこきさん］	H+P+K	上	14(4)20	20	×	4	上P
	①攔紮衣［らんざつい］	⇘P	中	14(2)21	18	13	13	上P
	①転身単鞭［てんしんたんべん］	P	上	10(2)19	12	6	6	上P
	①単鞭［たんべん］	P	上	9(2)10	10	−3	−3	上P
	①翻身単鞭［ほんしんたんべん］	⇖P	中	24(4)21	25	10	10	上P
	②高探馬［こうたんま］	PP	(上上)※	9(2)18	12	7	9	上P
	③玉女穿梭［ぎょくじょせんさ］	PP⇨P	(上上)中	14(3)27	20	16	17	上P
☆	④連環金鶏独立［れんかんきんけいどくりつ］	PP⇨PK	(上上)中中	15(2)29	25	×	14	上中K
☆	③連環抱頭推山［れんかんほうとうすいさん］	PP⇦P	(上上)中	17(2)25	20	13	14	上P
☆	④連環前招［れんかんぜんしょう］	PP⇦PP	(上上)中中	15(4)27	30	×	13	上P
☆	③連環鉄叉［れんかんてっさ］	PP⇩K	(上上)下	21(4)32	25	8	19	下K
	②青竜出水［せいりゅうしゅつすい］	P⇘P	(上中)	11(3)21	20	11	12	上P
☆	③青竜双按［せいりゅうそうあん］	P⇘P⇨P	(上中)中	20(3)23	26	×	10	上P
☆	②単鞭・掛面脚［たんべん・かめんきゃく］	PK	上上	13(6)30	30	×	14	上K
☆	③単鞭・穿弓腿［たんべん・せんきゅうたい］	PKK	上上中	23(4)31	20	×	16	上中K
☆	④単鞭・穿弓連腿［たんべん・せんきゅうれんたい］	PKK⇩K	上上中下	20(5)42	15	×	30	下K
	①蹴脚［しゅうきゃく］	K	上	11(3)28	28	10	12	上K
☆	②連環腿［れんかんたい］	KK	上上	22(3)32	32	×	16	上K
☆	②連環穿弓腿［れんかんせんきゅうたい］	K⇩K	上中	27(3)31	20	×	17	上中K
特殊行動技								
☆	アピール：やったぁ！	⇨⇦⇨H+P+K or ⇦⇨⇦H+P+K		0(0)65	0	−	−	−

新技	技名	コマンド	属性	ダメージ	間合い	硬差	爆	浮
投げ技								
	倒攆猴［とうでんこう］	H+P	上段投げ	50	1.1	−	○	○
	野馬分鬃［やばぶんそう］	⇦H+P+K	上段投げ	47	1.1	−	○	○
	裡撑臂捶［りねいひすい］	⇩⇙⇦P	上段投げ	15+50	1.2	−	○	○
	撇身捶［へいしんすい］	⇨⇦P	上段投げ	50	1.2	−	○	○
	托肘背捶［たくちゅうはいすい］	(敵背後から)H+P	上段投げ	60	1.1	−	○	×
DH（ディフェンシブ－ホールド）								
	採挒［さいれつ］	(敵Pに)H／(背後の敵Pに)H	上中DH	0	−	16	×	×
	掤勢［ほうせい］	(敵Kに)H／(背後の敵Kに)H	上中DH	0	−	16	×	×
	履勢［りせい］	(敵Pに)⇩H／(背後の敵Pに)⇩H	下段DH	0	−	16	×	×
	化推［かすい］	(敵Kに)⇩H／(背後の敵Kに)⇩H	下段DH	0	−	16	×	×
	回擠［かいせい］	(敵中段Kに対し)⇩⇙⇦H	中段DH	0	−	15	×	×
OH（オフェンシブ－ホールド）								
	纘撑臂捶［さんねいひすい］	⇨H	上段OH	40	−	10	×	×
	摟膝拗歩［ろうしつよう ほ］	⇨➡H or (ジャンプ中)H	上段OH	25+35	−	−	○	○
	①挑手打胸［ちょうしゅだきょう］	⇩⇘⇨H	上段OH	30	−	−	×	×
	太公釣魚［たいこうちょうぎょ］	(挑手打胸中に)⇘⇩⇙⇦H+P	派生	30	−	−	×	×
	③連・太公釣魚［れん・たいこうちょうぎょ］	(太公釣魚中に)⇨➡H+P+K	派生	40	−	−	○	○
	金鶏独立［きんけいどくりつ］	(敵しゃがみ時)⇘H or (ジャンプ中)⇩H	下段OH	50	−	−	○	○
☆	白鶴亮翅［はっかくりょうし］	(敵背後から)⇨H	上段OH	40	−	10	×	×
	上歩靠［じょうほこう］	(敵背後から)⇨⇨H or ⇩⇘⇨H	上段OH	60	−	−	○	○
	提手上勢［ていしゅじょうせい］	(敵しゃがみ背後から)⇘H	下段OH	60	−	−	○	○

※攔紮衣から（⇘PP）は安定しません

基本技データ

新技	技名	コマンド	属性	フレーム	ダ	や	ガ	被HOLD
基本打撃技								
	単鞭	P	上	9(2)10	10	−3	−3	上P
	懶扎衣	↘P	中	14(2)21	18	13	13	上P
	下勢単鞭	⇩P	下	10(2)12	5	−3	2	下P
	踢脚	K	上	11(2)29	28	10	12	上K
	蹬脚	↘K	中	13(3)23	25	4	10	上中K
	下蹬脚	⇩K	下	14(2)22	10	10	12	下K
背後攻撃技								
	転身単鞭	P	上	10(2)19	12	6	6	上P
	閃通背	⇩P	中	15(3)21	16	0	8	上P
	転身下勢単鞭	↓P	下	13(3)21	12	0	9	下P
	転身踢脚	K	上	12(2)34	30	×	17	上K
	転身蹬脚	⇩K	中	14(2)30	25	4	14	上中K
	転身下蹬脚	↓K	下	15(2)27	23	30	14	下K

新技	技名	コマンド	属性	フレーム	ダ	や	ガ	被HOLD
ジャンプ攻撃技								
	飛翔捶撃	(前J中)P	中	10(4)21	20	30	6	上P
	飛翔蹬脚	(前J中)K	中	10(4)26	30	×	12	受け流し
	飛翔双按	(前J着地際)P	上	12(3)23	30	×	7	上P
	飛翔跌蹴	(前J着地際)K	下	21(4)32	25	×	19	下K
	飛上捶撃	(上J中)P	中	10(4)21	20	30	6	上P
	飛上蹬脚	(上J中)K	中	10(4)26	30	×	12	受け流し
	飛上双按	(上J着地際)P	上	12(3)23	30	×	7	上P
	飛上跌蹴	(上J着地際)K	下	21(4)32	25	×	19	下K
	退身双按	(後J着地際)P	上	16(3)19	30	×	5	上P
	退身穿弓腿	(後J着地際)K	中	19(3)22	20	×	13	上中K
ダウン攻撃技								
	落双捶撃	⇧P		37(−)60／54	18	−	−	−
	震脚	↘K		19(5)36	15	−	−	−

※ダウン攻撃時の硬直は（成功時／失敗時）です

基本技

レイ・ファンの基本技は、性能のいい部類に入る。一瞬のスキにうまく割り込めるスピードを持っているぞ。

レイ・ファンの基本技はスピードが速く、コンビネーションの一撃目としては高性能な部類に入る。ディフェンシブホールドで出来た相手のスキに打撃を加えるのに、十分なスピードを持っているぞ。固有打撃技に特徴的な動きの技が多いぶん、基本打撃技にはクセのある動きの技も無く、素直なものばかりだ。固有打撃技へのきっかけとなる基本技だけに、性能を熟知しておきたい。

単鞭

●コマンド：P　●ダメージ値：10



いわゆるジャブ。レイ・ファンの全ての技の中で、最も速い技だ。通常の攻めの組み立て以外にも、ディフェンシブホールドの後の攻撃などに役立つ。

懶扎衣

●コマンド：↘P　●ダメージ値：18



中段属性のパンチ攻撃。しゃがんでいる相手にもヒットし、使う機会は多い。ここから色々な固有打撃技が派生する、重要な技のひとつだ。

下勢単鞭

●コマンド：⇩P　●ダメージ値：5



しゃがんだ状態で出す下段属性のパンチ攻撃。ダメージは小さいが、相手の攻撃の流れを止めるのには持ってこいの技だ。劣勢時に狙おう。

蹬脚

●コマンド：↘K　●ダメージ値：25



中段属性の蹴り。しゃがんでいる相手に当てると、よろめかせることが出来る。前に踏み出して蹴るのでリーチが長く、使いやすい技のひとつだ。

転身単鞭

●コマンド：（敵に背を向け）P　●ダメージ値：12



敵に背後を取られた時、振り向きながらパンチを出す上段属性の技。敵に背を向けた状態では相手の攻撃をガードできない。なるべく早く振り向こう。

震脚

●コマンド：（ダウンした相手に）↘K　●ダメージ値：15



ダウンした相手を踏みつける追い打ち攻撃。間合いが狭いが、狙える時は確実に踏みつけて、少しでも多くのダメージを与えたいところだ。

固有技

豊富な派生技と相手を吹き飛ばす強烈な打撃をあわせ持つレイ・ファン。流れるような動作で技を繰り出せ！

長いコンビネーションよりも、単発の打撃技が目立つ。攻撃スピードも決して速い方ではない。中段属性の技が多いので、使いやすいものが多いが、むやみに出してもガードされて反撃されてしまうのがオチだ。性能のいいディフェンシブホルドをうまく使って相手にスキを作り、単発だが強烈な打撃技で攻撃しよう。小手先のテクニックよりも、闘いの流れ作りが重要だ。

二起脚 ●コマンド：KK ●属性：中上 ●ダメージ値：25





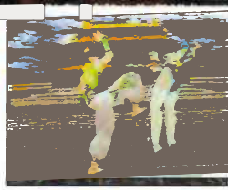
小さくジャンプして、相手を2回蹴り上げる技。1発目が中段属性なので、しゃがんでいる相手にも当てることが出来る。前にジャンプして蹴りを出すが、リーチはそれほど長くないので注意。

七寸靠 ●コマンド：←→P ●属性：中 ●ダメージ値：40



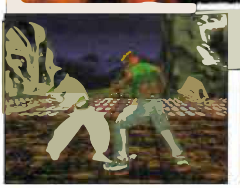

勢いをつけ、低い姿勢で肩口から相手に体当たりする中段属性の突進系の技。技の発生スピ ドはあまり速くないが、攻撃判定が強く、使いやすい技のひとつだ。前に踏み出すので、見た目以上にリーチが長く感じられる。少し離れた間合いから、カウンターを狙って出すと効果的だ。

連肘撃 ●コマンド：PK ●属性：中中 ●ダメージ値：25

中段属性の肘撃から、中段属性の金鶏独立へのコンビネーション。リーチはそれほど長くないが、技のスピードが速く、中段属性でしゃがんでいる相手にもヒットする。近い間合いで出すと当てやすい。技の後の硬直時間が比較的長いので、むやみに出すと反撃の的となってしまうので注意しよう。

抱虎帰山 ●コマンド：H+P+K ●属性：上 ●ダメージ値：20




後ろに溜めを作ってから、両手で相手を突き飛ばす上段属性の技。モーションは大きいがスピードは速く、相手の技をガードした後の反撃などに使いやすい。それほどリーチが長いわけではないので、攻めている時には狙いにくい。また、しゃがんでいる相手には当たらないことも覚えておこう。

連環跌蹴 ●コマンド：PP↓K ●属性：（上上）下 ●ダメージ値：25

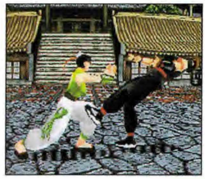




上段属性のパンチ2発から、下段属性の蹴りへのコンビネーション。最後の蹴りのリーチが長く、相手に技をとどかせやすいが、技の後の硬直時間が長いので多用は禁物だ。空中コンボに便利。

青竜双按 ●コマンド：P P P ●属性：（上中）中 ●ダメージ値：26





上段属性のパンチから、中段属性の低い位置へのパンチ、両手で相手を突き飛ばす中段属性の双按へのコンビネーション。しゃがんでいる相手には2発目と3発目がつながるので強力だ。

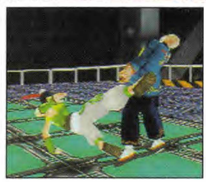
連環腿 ●コマンド：KK ●属性：上上 ●ダメージ値：32




上段属性の蹴脚から、上段属性の回し蹴りへのコンビネーション。どちらも上段なので、しゃがまれると当たらず、モーションも大きいので避けられやすい。少し離れた位置で1発目を見せ、2発目のタイミングをずらして相手の反撃を誘うようにして使うと効果的だ。牽制に使おう。

連環穿宮腿 ●コマンド：K K ●属性：上中 ●ダメージ値：20





上段属性の蹴脚から、中段属性の蹴りへのコンビネーション。技のスピードはそれほど速くないが、リーチが長く、姿勢が低いため攻撃属性が下段に見え、対戦では便利な技のひとつ。

連環前招 ●コマンド：PP PP ●属性：（上上）中中 ●ダメージ値：30

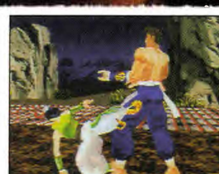





上段属性のパンチ2発から、中段属性の抱頭推山、中段属性の前招へのコンビネーション。技の展開のスピードが速く、しゃがんでいる相手にもヒットするので、使用頻度の高い技のひとつだ。最初の2発の上段属性のパンチが速いので、相手の攻撃を止めつつ攻撃を繰り出すことができる。

単鞭・穿宮連腿 ●コマンド：PKK K ●属性：上上中下 ●ダメージ値：15






上段属性のパンチの単鞭から、上段・中段・下段の蹴り技の穿宮連腿へのコンビネーション。全ての属性の攻撃を繰り出すので、相手にガードさせて固めるのに便利な技。タイミングをずらして出すと相手の反撃を誘え、カウンターヒットを狙う事も出来る。技のスピードは、それほど速くない。

固有技

流れるようなゆったりとした動きで相手の攻撃を捌くレイ・ファン。ディフェンシブホールドからの打撃を狙え！

ディフェンシブホールドで直接相手にダメージを与えられない代わりに、他のキャラと比べて相手を長い時間硬直状態にさせることが出来る。ディフェンシブホールドで相手の体勢を崩し、打撃技を狙おう。オフェンシブホールドは、挑手打胸から派生する連・太公釣魚がダメージが大きく、強力だ。全体的に相手をよろめかせる技が多い。相手の攻撃の流れを止めて、反撃しよう。

倒攆猴 ●コマンド：H+P ●属性：上段投げ ●爆○・浮○ ●ダメージ値：50



相手を掴んで引き付け、もう片方の手で突き飛ばす投げ技。レイ・ファンの基本投げだ。投げた後、相手との間合いが少しだけ開く。デンジャーゾーンで爆発を起こす事が出来るので、相手をデンジャーゾーン際へ追い詰めた時に狙えば、さらに大きなダメージを与えることができる。

野馬分鬃 ●コマンド：←H+P+K ●属性：上段投げ ●爆○・浮○ ●ダメージ値：47



片手で相手を掴んで、もう一方の手で相手を打ち払うような投げ技。相手は横方向に吹き飛ぶ。コマンドが簡単で狙いやすいが、そのぶん相手に与えるダメージが小さくなっている。

撤身捶 ●コマンド：→←P ●属性：上段投げ ●爆○・浮○ ●ダメージ値：50



片手で相手を引いて崩し、もう片方の手で相手を打ち付けるようにして倒す投げ技。投げ技の中では最も間合いが広く、前ダッシュの後などにも狙いやすいコマンドで使いやすい。

採挒 ●コマンド：（敵Pに）H／（背後の敵Pに）H ●属性：上中DH ●爆×・浮× ●ダメージ値：0



相手の上段パンチを受け流す上段のディフェンシブホールド。同じコマンドで、上段キックと中段キックも受け流すことが出来る。この技で相手に直接ダメージを与えることは出来ない。タイミングよく技を受け流して、体勢の崩れた相手に打撃技を狙っていこう。ほとんどの打撃技を当てられるぞ。

化推 ●コマンド：（敵Kに）↓H／（背後の敵Kに）↓H ●属性：下段DH ●爆×・浮× ●ダメージ値：0



相手の下段のキックを受け流す、下段ディフェンシブホールド。同じコマンドで、下段パンチも受け流すことが出来る。他のディフェンシブホールドと同様に、この技で相手にダメージを与えることは出来ないので、相手の技を受け流した後に、打撃技によるダメージを狙おう。

回擠

●コマンド：（敵中段Kに対し）H ●属性：中段DH ●爆×・浮× ●ダメージ値：0



相手の中段キックを受け流す。この技の後は、相手の背後を取れるので、圧倒的に有利になる。背後からの投げ技や、打撃技のコンビネーションで大ダメージを狙おう。この技自体のダメージは無い。

鑽擰臂摔

●コマンド：H ●属性：上段OH ●爆×・浮× ●ダメージ値：40



相手の腕の関節を極めつつ、腹部に蹴りを入れる上段オフェンシブホールド。技の後、相手との位置が入れ替わる。相手を転ばせることは出来ないが、この技の直後に打撃技を狙える。

挑手打胸

●コマンド：H ●属性：上段OH ●爆×・浮× ●ダメージ値：30



相手の手を取ってスキを作らせ、腹部にパンチを入れる上段オフェンシブホールド。ダメージは小さいが、ここから太公釣魚が派生し、大ダメージを与えるきっかけとなる。どんどん狙っていこう。

太公釣魚

●コマンド：（挑手打胸中に）H+P ●属性：派生 ●爆×・浮× ●ダメージ値：30



挑手打胸の後、相手の腕を極めたまま背後から体当たりする派生技。この後、さらに連・太公釣魚へと派生することができる。連・太公釣魚まで決めれば、かなりの大ダメージとなる。

連・太公釣魚

●コマンド：（太公釣魚中に）H+P+K ●属性：派生 ●爆・浮 ●ダメージ値：40



太公釣魚の体勢から、相手の腕を極めたまま首を取り、相手を倒す上段オフェンシブホールドからの派生技。挑手打胸から連・太公釣魚までは、ひとつのコマンドとして覚えておこう。

上歩靠

●コマンド：（敵背後から）HorH ●属性：上段OH ●爆・浮 ●ダメージ値：60



背後から相手の手を取ってスキを作らせ、肩から体当たりする上段のオフェンシブホールド。単発の技では最大級のダメージを与えることが出来る。背後からのホールド技を狙うのは難しいが、タイミング次第では、中段ディフェンシブホールドの回擠の後に入れることができる。

STORY

悲劇は突然やってきて、彼の心をぼやけた灰色にして去っていった。度重なる内戦のさなか、彼の両親は目前で銃殺された。体中に無数の穴があき、彼が叫ぶ直前に地に倒れた。彼はそのまま叫びをのみこみ、同時に悲しみという感情を失った。彼がその時知ったのは「人の命など一瞬にして消えてしまう」という事実だった。そこには感情の入り込む隙など全くない。

数年後、彼は軍隊に入り人を殺す手段を修得した。彼にとって戦場とは人の死ぬ場所にすぎず、国家や感情は何ら関わりをもたなかった。彼は戦場で奪った敵の命をひとつひとつ数えては、脳裏に刻みつけた。

連邦解体後、彼はその腕を買われ、要人暗殺の依頼をうけるようになる。彼は依頼を承

BAYMAN

バイマン

諾すれば、必ず期日通りに任務を遂行した。しかし、莫大な報酬を受け取ろうと、決して満足感を得ることはなかった。暗殺のプロフェッショナルとして、裏の世界で彼はこう呼ばれた。

コードネーム・BAYMAN

ある日、彼はホテルの一室で新たな暗殺依頼を受けていた。「DOATEC──デッド・オア・アライブ執行委員会の代表、フェイム・ダグラス。格闘大会を主催している男だ。奴を次の大会が終了するまでに消してほしい」

そう言うと黒スーツの男はバイマンに一枚の写真を見せた。

写真をちらりと見ただけで、バイマンが黙っているので男はそのまま続けた。

「奴はうちのボスの事業に少しばかり邪魔で──」

「理由などいい」







　ようやく顔を上げ、バイマンは太い声を発した。
「要は、奴の命を奪えばいいのだろう。ただそれだけだ」
　男はうなずくと、バイマンに赤い封筒を手渡した。封を開いたバイマンの目に、血で書かれたかと思われる赤く細い文字が入ってきた。

──D・O・A（デッド・オア・アライブ）にようこそ　貴殿の活躍を期待している　フェイム・ダグラス
「大会への参加証だ。それで出場者のひとりとなって奴に接近する機を窺ってくれ」
「分かった。これだけで充分だ」
　バイマンは席を立ち、封筒を懐に入れながら部屋を出た。
　ふいにいつもの幻影が襲ってくる。体中にあいた無数の空洞。バイマンはその穴のひとつひとつに今まで自分の奪ってきた命をはめこんでいった…



PROFILE

国籍：ロシア
性別：男
年齢：31歳
誕生日：10月10日
血液型：B型
身長：182cm
体重：105kg
3サイズ：B120・W92・H95
流派：コマンドサンボ
職業：暗殺者
好きなもの：ビーフシチュ
趣味：武器収集、チェス

固有技データ

新技	技名	コマンド	属性	フレーム	ダ	や	ガ	被HOLD
	固有打撃技							
	パームアロー	⇖P	中	22(3)22	30	×	5	上P
☆	スマッシュフック	⇧P	中	14(2)28	28	×	12	上P
☆	トラースキック	(立ち中に)K	上	12(3)26	35	×	12	上K
	ドロップキック	⇗K	上	23(5)47	35	×	32	受け流し
	ジャベリンキック	⇧K	上	14(2)25	30	×	12	上K
	ローリングソバット	H+K	上	14(3)29	35	×	13	上K
	スピニングバックナックル	⇦P	中	17(2)20	25	−1	4	上P
☆	ニーリフト	⇨K	中	13(2)25	25	3	8	上中K
	スマッシュ	⇘P	中	12(2)24	25	×	8	上P
	ヒールハンマー	⇦K	中	18(3)25	30	×	9	上中K
	ヘッドバット	P+K	中	15(3)28	35	×	11	上P
	ショルダータックル	⇦⇨P	中	20(5)26	40	×	13	受け流し
	①スイングダブルハンマー	⇨⇨P	中	15(3)33	25	14	18	上P
	②リバースダブルハンマー	⇨⇨PP	中中	25(2)33	30	×	15	上P
	レッグスパイク	⇙K	下	19(3)28	25	8	13	下K
	スライディング	⇩H+K	下	19(3)24	25	6	12	下K
	①ボディブロー	⇨P	中	11(2)22	18	8	8	上P
☆	②ストマックブレイク	⇨PK	中中	16(3)24	30	×	9	上中K
	②ストマッククラッシュ	⇨PP	(中中)	13(2)27	18	11	12	上P
☆	③クラッシュレッグスパイク	⇨PP⇩K	(中中)下	25(3)28	25	8	13	下K
	①(ジャブ)	P	上	10(2)8	12	−6	−6	上P
	②ジャブ・ボディブロー	P⇨P	(上中)	13(2)27	18	9	10	上P
☆	③ラッシュソバット	P⇨PK	(上中)上	20(3)29	35	×	13	上K
☆	③ラッシュレッグスパイク	P⇨P⇩K	(上中)下	25(3)28	25	8	13	下K
	②ジャブ・ハイキック	PK	(上上)	12(2)27	30	30	11	上K
	②ジャブ・ストレート	PP	(上上)	9(2)12	12	−5	−4	上P
☆	③ストームフック	PPP	(上上)上	21(2)28	28	×	12	上P
	③ストームバックナックル	PP⇦P	(上上中)	15(2)24	25	3	8	上P
	③ストームソバット	PPK	(上上)上	18(4)29	35	×	14	上K
	①ハイキック	K	上	14(2)27	32	11	14	上K
☆	②トラップヒールハンマー	KK	上中	25(3)29	30	×	13	上中K
☆	②トラップダブルハンマー	KP	上中	21(3)33	25	14	18	上P
☆	③トラップリバースハンマー	KPP	上中中	25(2)33	30	×	15	上P
☆	ジャイアントアッパー	⇩⇙⇦P	中	18(2)25	32	×	12	上P
	特殊行動技							
☆	アピール:ふんっ!	⇨⇦⇨H+P+Kor⇦⇨⇦H+P+K		0(0)70	0	−	−	−

新技	技名	コマンド	属性	ダメージ	間合い	硬差	爆	浮
	投げ技							
	フロントスープレックス	H+P	上段投げ	50	1.1	−	○	×
	ネックハンギングツリー	⇦H+P	上段投げ	45	1.1	−	○	○
	風車式バックブリーカー	⇦⇙⇩⇘⇨P	上段投げ	75	1.1	−	×	×
	ピクトル膝十字固め	⇩⇘⇨H+K	上段投げ	60	1.1	−	×	×
☆	ゴーストバスター	(敵しゃがみ時)⇩H+P	下段投げ	60	1.25	−	○	×
	飛びつき腕ひしぎ逆十字固め	(敵背後から)H+P	上段投げ	60	1.1	−	×	×
	DH(ディフェンシブ-ホールド)							
	カウンタースタンドアームロック	(敵Pに)H/(背後の敵Pに)H	上中DH	30	−	7	×	×
	カウンターアッパー	(敵Kに)H/(背後の敵Kに)H	上中DH	35	−	7	×	×
	カウンターアームロック	(敵Pに)⇩H/(背後の敵Pに)⇩H	下段DH	35	−	7	×	×
	カウンターローアッパー	(敵Kに)⇩H/(背後の敵Kに)⇩H	下段DH	40	−	5	×	×
	飛びつき膝十字固め	(敵中段Kに対し)⇩⇙⇦H	中段DH	65	−	−	○	×
	OH(オフェンシブ-ホールド)							
☆	ネックホールドスイング	⇨H	上段OH	0	−	10	×	×
	チョークスラム	⇨⇦H	上段OH	40	−	−	○	○
	腕固め	⇨⇘⇩Hor(ジャンプ中)H	上段OH	55	−	−	×	×
	①スタンディングアームロック	⇨⇨H	上段OH	30	−	−	×	×
	②首極め腕卍	(スタンディングアームロック中に)⇨⇘⇩⇙⇦H	派生	35	−	−	×	×
	③DDT	(首極め腕卍中に) ⇩⇙⇦P	派生	40	−	−	○	×
	①軸足払い	⇩⇘⇨H	上段OH	30	−	−	○	×
	②立ちアキレス腱固め	(軸足払い中に) ⇨⇘⇩⇙⇦H	派生	30	−	−	×	×
	③逆片エビ固め	(立ちアキレス腱固め中に) ⇦⇙⇩K	派生	45	−	−	×	×
	①脇固め	(敵しゃがみ時) ⇘Hor(〃)(ジャンプ中)⇩H	下段OH	40	−	−	×	×
☆	②腕ひしぎ逆十字固め	(脇固め中に) ⇩⇙⇦H	派生	45	−	−	×	×
☆	ショートキャノン	(敵背後から) ⇨H	上段OH	30	−	10	×	×
	①スリーパーホールド	(敵背後から) ⇨⇨H ※1	上段OH	50	−	−	×	×
	②スイングスリーパー	(スリーパーホールド中に) ⇨⇘⇩⇙⇦H	派生	55	−	−	○	○

※1(敵背後から)⇩⇘⇨Hor⇨⇘⇩Hor⇨⇦H

基本技データ

新技	技名	コマンド	属性	フレーム	ダ	や	ガ	被HOLD
基本打撃技								
	ジャブ	P	上	10(2)8	12	−6	−6	上P
	パームスタンプ	↘P	中	14(2)20	20	−2	4	上P
	ローナックル	↓P	下	10(2)12	5	−3	2	下P
	ハイキック	K	上	14(2) 27	32	11	14	上K
	ミドルサイドキック	↘K	中	14(3)24	26	3	9	上中K
	ローキック	↓K	下	14(3) 24	13	10	12	下K
背後攻撃技								
	ターンバックナックル	P	上	11(2) 15	12	1	6	上P
	ターンボディブロー	↓P	中	14(2)21	15	0	4	上P
	ターンロースピンナックル	↓P	下	13(2)18	13	2	5	下P
	ターンスピンキック	K	上	14(2) 27	30	×	10	上K
	ターンサイドキック	↓K	中	16(2)27	28	6	11	上中K
	ターンロースピンキック	↓K	下	15(2)27	25	30	12	下K

新技	技名	コマンド	属性	フレーム	ダ	や	ガ	被HOLD
ジャンプ攻撃技								
	アサルトダウンパーム	(前J中)P	中	10(4) 21	20	30	6	上P
	アサルトフロントキック	(前J中)K	中	10(4)26	30	×	12	受け流し
☆	アサルトスマッシュフック	(前J着地際)P	中	14(2)28	28	×	12	上P
	アサルトレッグスパイク	(前J着地際)K	下	19(3)28	25	×	13	下K
	エアダウンパーム	(上J中)P	中	10(4)21	20	30	6	上P
	エアフロントキック	(上J中)	中	10(4)26	30	30	12	受け流し
☆	ステップスマッシュフック	(上J着地際)P	中	14(2) 28	28	×	12	上P
	ステップレッグスパイク	(上J着地際)K	下	19(3) 28	25	×	13	下K
☆	トラップスマッシュフック	(後J着地際)P	中	14(2)28	28	×	12	上P
	トラップレッグスパイク	(後J着地際)K	下	19(3)28	25	×	13	下K
ダウン攻撃技								
	ニードロップ	↑K		39(−)61/36	22	−	−	−
	ストンピング	↘K		17(8) 31	12	−	−	−

※ダウン攻撃の硬直は(成功時/失敗時)です

基本技

バイマンの基本技はスピードが遅い部類に入る。無理に手数を増やさず、相手の動きをよく見て打撃を狙おう。

基本打撃技のスピードは、他のキャラと比べて速くないので、手数で圧倒するような闘い方は難しい。単発の打撃で相手の動きを止め、ホールド技や投げ技を狙うといった闘い方がメインになるだろう。主に使うのは、コンビネーションのきっかけとなるジャブ、しゃがんだ相手にもヒットする中段属性のパームスタンプ、ダウン攻撃のストンピングなど。無理に狙わず、確実に当てたい。

ジャブ

●コマンド：P　●ダメージ値：12



立った状態でのパンチ攻撃。立ち攻撃の基本となる技だ。バイマンの打撃技の中では、最もスピードが速いが、他のキャラよりは遅く過信は禁物。

パームスタンプ

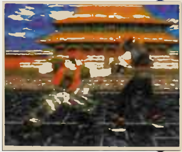
●コマンド：↘P　●ダメージ値：20



中段属性のパンチ攻撃。ダメージが大きく、しゃがんでいる相手を起こすことが出来る。しゃがんでいる相手に当てて、上段投げも狙えるぞ。

ローナックル

●コマンド：↓P　●ダメージ値：5



ジャブと並んで最速の技。ダメージは小さいが、相手の上段属性の技をかわしつつ攻撃することが出来、相手の技を潰すのに使いやすい。

ミドルサイドキック

●コマンド：↘K　●ダメージ値：26



中段属性の蹴り技。しゃがんでいる相手に当てると、よろめかせることが出来る。出は遅いが、そこそこリーチが長く、牽制には使いやすい技だ。

ターンバックナックル

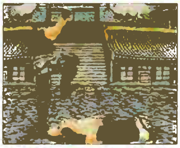
●コマンド：(敵に背を向け)P　●ダメージ値：12



敵に背後を取られた時に、振り向きつつ出す上段属性の技。敵に背後に回られた時の技では、最もスピードが速い。相手に攻撃される前に反撃しよう。

ストンピング

●コマンド：(ダウンした相手に)↘K　●ダメージ値：12



ダウンした相手を踏みつける追い打ち攻撃。間合いが狭いので、相手に十分に接近して出そう。技のスピードはあまり速くないので、タイミングが重要。

固有技

パワフルで一撃のダメージが大きい打撃技の多いバイマン。モーションの大きい技もあるので、注意が必要だ。

単発の打撃ばかりで長いコンビネーションは無いものの、スピードの速い技や攻撃判定の強い技が多く、使いやすいものが多い。無駄な動きが少ないと言った感じだ。中段属性の技が多いのも特徴だろう。しゃがんでいる相手でも、構わず起こしてヒットさせることができる。一発で闘いの流れを変えることも可能だ。充実した投げ・ホールド技と組み合わせ、攻撃を組み立てよう。

スマッシュフック

●コマンド：⇧ P　●属性：中　●ダメージ値：28




上から大きく振り下ろすようなパンチ。中段属性なので、相手がしゃがんでいても当てることが出来る。リーチは長くないが、モーションの大きさのわりにはスピードは遅くないので、使いやすいが、技の後の硬直時間が長めなので、ガードされてしまうと危険。乱用は禁物だ。

トラースキック

●コマンド：（立ち中に）K　●属性：上　●ダメージ値：35




しゃがんだ状態から立ち上がる途中でコマンドを入力する上段属性の蹴り技。ヒットすると相手をダウンさせることが出来るので、相手の上段攻撃をかわした後などに狙おう。リーチが長そうに見えるが、実際はそんなことはないので、過信しない方がいい。投げの間合いと同じくらいと考えよう。

ドロップキック

●コマンド：K　●属性：上　●ダメージ値：35





飛び上がって、両足で相手を蹴る豪快な技。攻撃の間合いは広いが、しゃがんでいる相手には当たらず、技の後のスキが大きい。少し離れた間合いから、カウンター気味の不意打ちに使おう。

ショルダータックル

●コマンド：⇨⇨ P　●属性：中　●ダメージ値：40




勢いをつけて、肩から相手に突進する中段属性の技。ダメージが大きく、攻撃判定も強く、間合いも広い。相手をダウンさせることも出来、使いやすい技のひとつだ。近い間合いからよりも、技の発生が遅いので少し離れた位置から狙った方が、技が潰されることも少なく、当てやすい。

リバースダブルハンマー

●コマンド：PP　●属性：中中　●ダメージ値：30




組んだ両手を振り下ろして相手を叩きつけ、そのまま両手を振り上げて２撃目の打撃を与える中段属性の技。相手を浮かせることができるので、空中コンボを狙える。１発めのスイングダブルハンマーから、かなり遅らせて２発目を出すことができる。うまくタイミングをずらして、カウンターを狙おう。

クラッシュレッグスパイク

●コマンド：←PP↓K ●属性：（中中）下 ●ダメージ値：25



中段属性のボディーブロー2発から、下段蹴りへのコンビネーション。ガードを上下に揺さぶるので、しゃがんでいる相手に特に効果的だ。2発目で止めて投げ技などへ移行するのもいい。

トラップヒールハンマー

●コマンド：KK ●属性：上中 ●ダメージ値：30



上段属性のハイキックから、中段属性のヒールハンマーへのコンビネーション。ヒールハンマーのスピードが速く、使いやすい。ハイキックで相手の反撃を誘って、2発目を当てよう。

ジャイアントアッパー

●コマンド：P ●属性：中 ●ダメージ値：32



手を大きく振りまわしてのアッパー。モーションが大きいが、コマンド入力さえ完成してしまえばそれほど遅い技ではない。相手を浮かせられるので、空中コンボを狙える強力な技だ。

ラッシュソバット

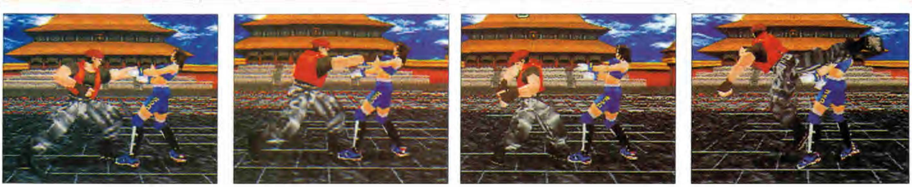
●コマンド：P→PK ●属性：（上中）上 ●ダメージ値：35



上段属性のジャブから中段属性のボディーブロー、上段属性のソバットへのコンビネーション。2発目だけ中段属性でしゃがんでいる相手にも当たるが、残念ながら3発目のソバットはしゃがまれると当たらない。相手の状態を見て、3発目の蹴りが下段属性のラッシュレッグスパイクなどと使い分けよう。

ストームソバット

●コマンド：PPK ●属性：中中 ●ダメージ値：30



上段属性のパンチ2発のジャブ・ストレートから上段属性のソバットへのコンビネーション。3発とも上段属性なので、しゃがまれてしまうと1発も当たらないので注意しよう。3発目が中段のストームバックナックルなどと組み合わせて使うと効果的だ。浮いた相手への空中コンボには使いやすい。

固有技

オフェンシブホールドからの派生技が強烈なバイマン 投げと掴み技が充実している。接近して勝負だ!

バイマンの投げ・掴み技は、上段オフェンシブホールドのスタンディングアームロックや軸足払いから派生するコンビネーションが強力だ。全て決めれば、かなりの大ダメージとなる。また、ディフェンシブホールドで与えるダメージも他のキャラよりも大きく、風車式バックブリーカーを始めとする投げ技も強力だ。接近戦では、積極的にこれらの技を狙っていこう。

風車式バックブリーカー

●コマンド：⇦⇙⇩⇘⇨P ●属性：上段投げ
●爆×・浮× ●ダメージ値：75




相手を抱え上げ、自分の膝の上に相手を背中から落す投げ技。バイマンの投げ技の中では、最大のダメージを持つ。他の投げ技と比べてコマンド入力が難しいが、狙っていく価値はある。デンジャーゾーンで決めても爆発は起こらないので、場所によって他の投げ技と使い分けていこう。

スタンディングアームロック

●コマンド：⇨⇨H ●属性：上段OH
●爆×・浮× ●ダメージ値：30





立った状態で、相手の腕を極めるオフェンシブホールド。この技単体のダメージは小さいが、ここから首極め腕卍、さらにDDTへと派生する。コマンドも簡単で、狙いやすい技のひとつだ。

首極め腕卍

●コマンド：（スタンディングアームロック中に）⇨⇘⇩⇙⇦H
●属性：派生 ●爆×・浮× ●ダメージ値：35

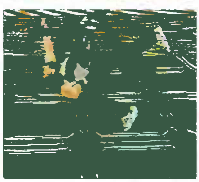




立った状態で相手の腕と首を極める、スタンディングアームロックから派生する技。この技から、DDTへと派生する。スタンディングアームロックの後は、必ず決めたい派生技だ。

DDT

●コマンド：（首極め腕卍中に）⇩⇙⇦P ●属性：派生 ●爆○・浮× ●ダメージ値：40


相手の頭を脇に抱え、後方に倒れ込んで相手を脳天から地面に落す、首極め腕卍から派生する技。スタンディングアームロックからDDTまでは、ひとつのコマンドとして覚えておこう。

軸足払い

●コマンド：⇩⇘⇨H ●属性：上段OH ●爆○・浮× ●ダメージ値：30

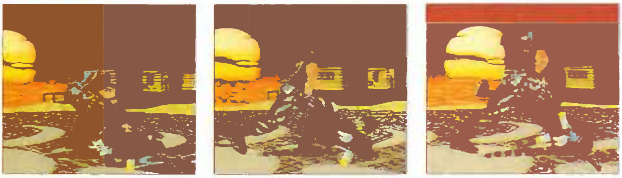




相手の足を掴んで押し倒す上段オフェンシブホールド。ここから立ちアキレス腱固めへ派生する。デンジャーゾーンで爆発を起こせるので、場所によってスタンディングアームロックと使い分けよう。

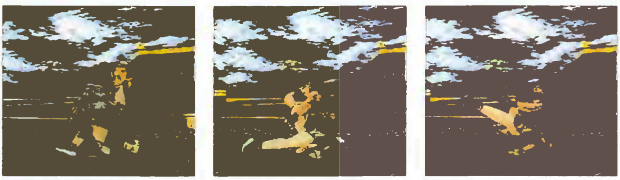
BAYMAN
INPUT SKILLS

立ちアキレス腱固め
●コマンド：（軸足払い中に）H ●属性：派生
●爆×・浮× ●ダメージ値：30



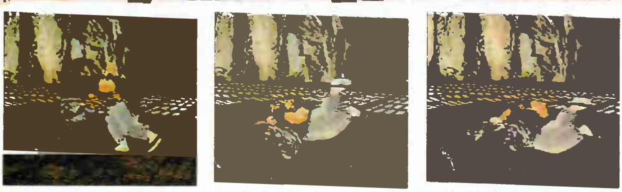
軸足払いの状態から、相手のアキレス腱を極める派生技。ここから、逆片エビ固めへと派生する。ここまでは、首極め腕卍よりもダメージが小さいので、確実に逆片エビ固めを決めたいところだ。

[redacted]



立ちアキレス腱固めの状態から相手をうつ伏せにし、背骨を極める派生技。ここまでの派生技の合計ダメージはDDTと変わらないので、デンジャーゾーンの位置によって使い分けるようにする。

[redacted] 段OH [redacted]



しゃがんでいる相手の腕を取って倒れ込み、関節を極める下段オフェンシブホールド。ここから、腕ひしぎ逆十字固めへ派生する。腕ひしぎまで決めれば、結構なダメージとなる。狙うべし。

腕ひしぎ逆十字固め
●[redacted]固め中[redacted]こ）[redacted]性：派生
●[redacted] ●ダメ[redacted]ジ値：[redacted]



脇固めの状態から相手を仰向けにして、腕を決めるオフェンシブホールドの派生技。下段属性の掴み系の技としては、最大のダメージを与える事が出来る。脇固めとセットで使おう。

スリーパーホールド
●コマンド：（敵背後から）H H H H
●属性：上段OH ●爆×・浮× ●ダメージ値：50



敵の背後から両手で相手の首を絞める上段オフェンシブホールド。ここから、スイングスリーパーへ派生する。スイングスリーパーのダメージもあわせると、掴み系の技としては最大級のダメージとなる。背後から近寄るのは難しいが、他のホールド技などとうまく組み合わせて、チャンスがあれば狙おう。

スイングスリーパー
●コマンド：（スリーパーホールド中に）H ●属性：派生
●爆○・浮○ ●ダメージ値：55



スリーパーホールドの状態から、相手の首を極めたまま振り回して放り投げる派生技。相手に与えるダメージがかなり大きいので、スリーパーホールドの後は確実に決めておきたい技だ。

STORY

本当はティナはプロレスなんてすこしもやりたくなかった。幼い頃に母親をなくし、一人でここまで自分を育ててくれた父にはとても感謝している。けれどちいさな頃からたたきこまれてきたプロレスよりもやりたいことがある。今日は言いたいことを全部言ってしまうつもりだった。

「ティナ、次の試合のことなんだが…」きた。ティナはおもいっきり息をすいこんだ——。

「父さん、あのね、もうプロレスなんてどうでもいいよ。むかし父さんが果たせなかった夢だとかなんだとか、ほんと言うといいかげんうざったいんだ。女子プロのチャンピオンっていったって、わたしも二十二歳なんだよ。ふつうの女の子みたいなこともしてみたいし。どーせ、わたしにかなう人なんてもういやしないんだから、プロレスやめちゃってもいいよね」

TINA

ティナ

父バースの顔は燃えるように赤らみ、腕はぶるぶるふるえていた。

「それで…お前は一体どうしたいっていうんだ」

「わたしねぇ、モデルになりたいんだー」

バースのフライングクロスチョップがティナめがけて飛んだ——。

ぎしぎしきしむ柱。へっこむ床。折れてころがるテーブルの足…。両者互いにゆずらぬ激闘は、バースの腰痛のためあっけない幕切れとなった。かつて無敗のレスラーと呼ばれた彼も現役引退からはかなりの年月がたっている。

「いいか、ティナ」

腰をさすりながらバースは言った。

「そんなに格闘の世界は甘いもんじゃないぞ。そうだ、これを見なさい」

バースは落ちている雑誌を拾い、真ん中あたりを開いてティナに渡した。でかでかと書かれた見出しがティナの目に入ってくる。

——世界一の異種格闘技大会“デッド・オ







PROFILE
国籍：アメリカ
性別：女
年齢：22歳
誕生日：12月6日
血液型：O型
身長：169cm
体重：59kg
3サイズ：B89･W56･H89
流派：プロレス
職業：プロレスラー
好きなもの：シーフード全般
趣味：格闘ゲーム、サイクリング

ア・アライブ” 本年度の開催せまる！ 昨年度の大会優勝者はテレビや雑誌で大人気――。

ティナの頭が高速回転を始めた。

大会に出場→乙女の快進撃→世界中に中継→優勝→テレビ出演→モデル!!

「プロレスの世界だけじゃない。父さんは、お前にどんな相手にも負けぬ強い子に育って――」

「わかった。父さん、わたしこの大会に出てみる」

父親の言葉の終わらぬうちにティナは言い放った。バースは口をポカーンと開けたまま娘の顔を見つめた。

「もう、きーめた。わたし、大会に優勝してみせる。そしたら文句ないでしょ」

ぼうぜんとする父をよそにティナはバッグに着替えをつめ始めた。顔をかくして、ティナはくすくす笑っていた。大会が終わった後、自分のピンナップがバカ売れしている光景を思い浮かべながら…



固有技データ

新技	技名	コマンド	属性	フレーム	ダ	や	ガ	被HOLD
固有打撃技								
	ナックルアロー	⇖P	中	29(3)19	25	×	6	上P
	エルボースマッシュ	⇧P	中	19(3)20	20	×	7	上P
	①バックチョップ	⇗P	中	16(3)26	18	8	9	上P
	②バックチョップハンマー	⇗PP	中中	19(2)30	25	×	16	上P
	ダブルハンマー	⇦P	中	18(2)30	25	×	15	上P
	ロースピンナックル	⇙P	下	15(2)25	20	7	10	上P
	バックブレインキック	⇧P	上	21(6)40	35	×	40	受け流し
	①(ジャブ)	P	上	9(2)8	10	−5	−5	上P
	②ジャブ・ハイキック	PK	(上上)	12(2)25	30	30	11	上K
	②ジャブ・ストレート	PP	(上上)	8(2)10	13	−2	−2	上P
☆	③マシンガンミドル	PPK	(上上)中	14(2)25	25	3	9	上中K
	③マシンガンラッシュ	PPP	(上上)中	15(3)26	18	×	13	上P
	①エルボー	⇨P	中	11(2)23	18	5	7	上P
	②エルボー・バックナックル	⇨PP	(中中)	15(2)26	20	14	14	上P
	③アルティメットコンボ	⇨PPK	(中中)中	15(2)29	25	×	13	上中K
☆	③スピンナックルコンボ	⇨PP⇙P	(中中)下	16(2)25	20	7	10	下P
	①ダッシュアッパー	⇨⇨P	中	17(3)24	25	13	14	上P
	②ダブルアッパー	⇨⇨PP	中中	17(3)25	20	5	12	上P
	ティナスペシャル	H+P+K	上	18(8)81	35	×	70	受け流し
	①バーティカルバックチョップ	↘P	中	12(2)27	20	7	7	上P
	②バーティカルハンマー	↘P⇦P	中中	19(2)30	25	×	20	上P
	ケンカキック	⇨⇨K	中	25(3)26	40	×	10	上中K
	ロースピンキック	⇩H+K	下	24(3)30	25	×	16	下K
	ショルダータックル	⇦⇨P	中	19(5)26	40	×	13	受け流し
	ショートレンジラリアット	⇨H+P	上	14(4)28	28	×	15	上P
	ローリングソバット	H+K	上	14(3)29	35	×	14	上K
	①ジャンピングニーバット	⇨K	中	15(2)29	30	×	12	上中K
	②ニーハンマー	⇨K⇦P	中中	25(3)34	25	×	20	上P
	①(ローキック)	⇩K	下	15(2)25	12	11	12	下K
☆	②ローソバットコンボ	⇩KK	下上	25(3)29	35	×	14	上K
☆	②ダブルローキック	⇩K⬇K	下下	30(3)30	25	×	16	下K
特殊行動技								
	アピール:ガッツポーズ	⇨⇦⇨H+P+Kor⇦⇨⇦H+P+K		31(8)23	25	×	23	上P
	フロントロール	⇩P+K		0(0)35	0	−	−	−

新技	技名	コマンド	属性	ダメージ	間合い	硬差	爆	浮
投げ技								
	デスバレーボム	H+P	上段投げ	55	1.1	−	○	×
	ボディスラム	H+P+K	上段投げ	40	1.1	−	○	○
	フランケンシュタイナー	⇩⇘⇨H+K	上段投げ	60	1.1	−	○	×
	フィッシャーマンズバスター	⇦⇙⇩⇘⇨P	上段投げ	75	1.1	−	○	×
	J・O・サイクロン	⇩⇨P+K	上段投げ	85	1.2	−	○	×
	①フライングメイヤー	⇩⇙⇦P+K	上段投げ	30	1.2	−	×	×
	②サーフボードスタイルロック	(フライングメイヤー中に)⇦⇨H+P	派生	30	−	−	×	×
	③J・O・S	(サーフボードスタイルロック中に)⇩⇨H+P	派生	60	−	−	○	×
	バースボム	(敵しゃがみ時)⇩H+P	下段投げ	70	1.25	−	○	×
	ジャパニーズオーシャンボム	(敵しゃがみ時)⇘H+P+K	下段投げ	85	1.25	−	○	×
	ジャーマンスープレックス	(敵背後から)H+K	上段投げ	65	1.1	−	○	×
	投げっぱなしジャーマンスープレックス	(敵背後から)H+P+K	上段投げ	75	1.1	−	○	○
DH(ディフェンシブ-ホールド)								
	ストライクエルボースマッシュ	(敵Pに)H/(背後の敵Pに)H	上中DH	25	−	3	×	×
	ストライクエルボーバット	(敵Kに)H/(背後の敵Kに)H	上中DH	30	−	5	×	×
	ダブルスラップ	(敵Pに)⇩H/(背後の敵Pに)⇩H	下段DH	15+15	−	2	×	×
	ベアーズスラップ	(敵Kに)⇩H/(背後の敵Kに)⇩H	下段DH	30	−	2	×	×
	ドラゴンスクリュー	(敵中段Kに対し)⇩⇙⇦H	中段DH	60	−	−	○	×
OH(オフェンシブ-ホールド)								
	①ハンマースルー	➡H	上段OH	0	−	10	×	×
	②J・O・S	(ハンマースルー中に)⇩⇧H+P	派生	60	−	−	○	×
	①逆羽固め	⇩⇘⇨H	上段OH	35	−	−	×	×
	②ロデオホールド	(逆羽固め中に)方向ボタン1回転H	派生	40	−	−	×	×
	①タックル	⇨⇘⇩Hor(ジャンプ中)H	上段OH	30	−	−	×	×
	②ジャイアントスイング	⇦⇙⇩⇘⇨H	派生	60	−	−	○	○
☆	ニーボンバー	(敵しゃがみ時)⇘Hor(〃)(前ジャンプ中)⇩H	下段OH	45	−	10	×	×
	①フルネルソン	(敵背後から)⇨H※1	上段OH	40	−	−	×	×
	②ドラゴンスープレックス	(フルネルソン中に)⇨⇗⇧⇖⇦H+P	派生	60	−	−	○	×
☆	ニースマッシュ	(敵しゃがみ背後から)⇘H	下段OH	55	−	−	○	○

※1(敵背後から)⇩⇘⇨Hor⇨⇘⇩H

基本技データ

新技	技名	コマンド	属性	フレーム	ダ	や	ガ	被HOLD
基本打撃技								
	ジャブ	P	上	9(2)8	10	−5	−5	上P
	アッパー	↘P	中	15(3)24	20	−5	2	上P
	ローナックル	⇩P	下	10(2)12	5	−3	2	下P
	ハイキック	K	上	12(2)25	30	×	9	上K
	ミドルキック	↘K	中	14(2)25	25	3	10	上中K
	ローキック	⇩K	下	15(2)25	12	11	12	下K
背後攻撃技								
	ターンスピンナックル	P	上	12(2)17	13	0	3	上P
	ターンミドルナックル	⇩P	中	15(2)21	15	−1	8	上P
	ターンローナックル	↓P	下	13(2)20	10	0	8	下P
	ターンスピンキック	K	上	14(2)27	30	×	12	上K
	ターンサイドキック	⇩K	中	15(3)28	28	3	15	上中K
	ターンローキック	↓K	下	18(3)26	25	30	15	下K
	ターンソバット	H+K	上	19(4)25	38	×	10	上K

新技	技名	コマンド	属性	フレーム	ダ	や	ガ	被HOLD
ジャンプ攻撃技								
	フロントフィストドロップ	(前J中)P	中	10(4)21	20	30	6	上P
	ドロップキック	(前J中)K	中	10(4)26	35	×	49	受け流し
	フロントステップチョップ	(前J着地際)P	中	16(3)26	20	×	10	上P
	カンガルーニーキック	(前J着地際)K	中	15(2)29	30	×	12	上中K
	フライングフィストドロップ	(上J中)P	中	10(4)21	20	30	6	上P
	ブランディングキック	(上J中)K	中	10(4)26	35	×	49	受け流し
	ステップチョップ	(上J着地際)P	中	16(3)26	20	×	10	上P
	カンガルーニースタンプ	(上J着地際)K	中	15(2)29	30	×	12	上中K
	バックステップハンマー	(後J着地際)P	中	18(2)30	25	×	15	上P
	バックステップロースピン	(後J着地際K)	下	24(4)29	25	×	15	下K
ダウン攻撃技								
	ヒップドロップ	⇧P		39(−)57/49	22	−	−	−
	エルボードロップ	↘P		20(5)48	12	−	−	−
	ムーンサルトプレス	⇧H+P+K		45(−)80/48	18	−	−	−

※ダウン攻撃の硬直は(成功時/失敗時)です

基本技

ティナの基本技には、さほどいいものがない。戦いは固有技を主体に組み立て、基本技はサポートにとどめたい。

プロレスラーということもあってか、ティナはこのゲームではパワーキャラに分類される。そのため、基本的な動作の一つ一つが少々重く、技個々の出も決して早くはない。最悪でもガードさせればそれほど危険はないものの、連続技の起点としても頼りないものばかりなので、基本技の存在は忘れてしまって構わない。ただし、ドロップキックだけは基本戦術に組み込める。

アッパー

●コマンド:↘P ●ダメージ:20



下から小さく拳を突き上げるショートアッパー。技の出も極端に遅いわけではないので、密着時にしゃがんでいる相手を立たせるのに使うといいだろう。

ローナックル

●コマンド:⇩P ●ダメージ:5



見た感じでは少々わかりにくいのだが、攻撃の判定は下段となっている。あいにくダメージは微々たるものだが、相手の出足を止めるの便利だ。

ミドルキック

●コマンド:↘P ●ダメージ:25



見ての通りの中段攻撃。リーチはそれなりだが、出の遅さが気になる。もっとも、リーチの長い中段技は他にもあるので、無理して使う必要はないかも。

ドロップキック

●コマンド:(前J中)K ●ダメージ:35



体をいっぱいに伸ばして蹴るためリーチはすさまじく長く、しかも与えるダメージも大きい。相手をデンジャーゾーンに追いつめるときに真価を発揮する。

エルボードロップ

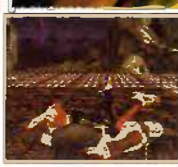
●コマンド:↘P ●ダメージ:12



ダウン攻撃の中では、出が早い方。相手を転倒させる技によっては、地面につく前にヒットさせることも可能だ。追い討ちを狙うなら、これで行こう。

ムーンサルトプレス

●コマンド:⇧H+P+K ●ダメージ:18



モーションはカッコいいのだが、出るまでが非常に遅く、外してしまうとスキも大きい。完全な魅せ技。まだヒップドロップの方が実用性は高い。

固有技

威力は高めだが繋がりにくい為、乱発は危険。投げ技やOHへの布石としてうまく使っていきたい。

ティナの固有打撃技には、完全な連続技として機能するものが非常に少ない。基本技の性能とあわせて、打撃技で勝利しようという考えは捨てた方が無難かもしれない。それでも、単発での威力は高い方なので、投げやOHへとつなぐ際の布石としては、十二分に役立ってくれる。ここで紹介しているほかには、バックチョップやバーティカルバックチョップも利用価値は高い。

ダブルハンマー

●コマンド：⇨P　●属性：中　●ダメージ：25




小さくジャンプした勢いを加え、両拳を相手の頭上から振り下ろす。ヒットすれば瞬間的にダウンさせることが可能なので、デンジャーゾーンで受け身を取られにくい。ジャンピングニーパット、バーティカルバックチョップからつなげることも可能。バックチョップでも可能だが、コマンドは変わる。

ケンカキック

●コマンド⇨⇨K　●属性：中　●ダメージ：40





リーチもそれなりに長く、相手との距離を縮めつつ攻撃することが可能。また、攻撃力が非常に高く、さらに技後の硬直もかなり短い。出の遅さを帳消しにして、なおあまりある特徴といえる。

ロースピンキック

●コマンド：⇩H+K　●属性：下　●ダメージ：25




ティナの数少ない下段技。出がかなり遅く技後の硬直も長いが、ヒットすれば相手を転倒させることが可能。また、コマンド入力と同時にしゃがみこむので、相手の上段攻撃をスカすことが可能。ティナの数多い中段技を有効に使うためにも、時折攻撃に交えて相手に下段ガードを意識させておきたい。

ショルダータックル

●コマンド：⇦⇨P　●属性：中　●ダメージ：40




前進しながら、体当たりを見舞う技。最初に大きく踏み込むため、見た目以上にリーチが長く、攻撃判定も強い。与えるダメージも大きく、中間距離からいきなり出して相手の出足を止めるという使い方もいい。攻撃判定の大きさを利用して、空中連続技に組み込むのも悪くはない。

ジャンピングニーパット

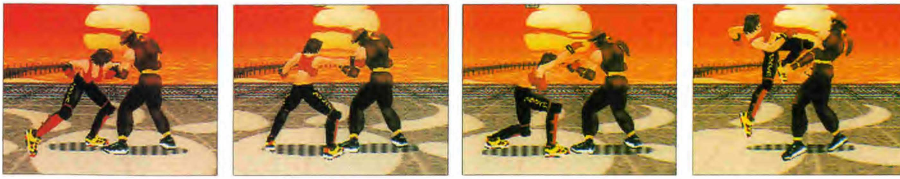
●コマンド：⇨K　●属性：中　●ダメージ：30




アーケードではティナの数少ない浮かせ技の一つだったのだが、SS版ではほとんど追い打ちが不可能になってしまった。せいぜいダブルローキックが間に合うくらい……。アーケードでこの技主体に戦うくせがついてしまった人は、直しておいた方がいいかもしれない。

アルティメットコンボ

●コマンド：⇒PPK　●属性：中中中　●ダメージ：25



ティナで打撃戦を挑む際、もっとも重要となるコンボ。2発目がカウンターヒットすれば相手は浮き、3発目のジャンピングニーパットまで連続でヒットする。ただし、立っている相手に当てても2発目と3発目の間にDHなどで割り込まれてしまうので、ヤバそうだったら2発目で止めた方が無難。

スピンナックルコンボ

●コマンド：⇒PP↘K　●属性：中中下　●ダメージ：20



アルティメットコンボ同様のエルボーバックナックルからの派生技で、SS版からの新技。こちらは3発目がロースピンナックルになる。ジャンピングニーパットに比べれば出は早いが、それでもカウンターでない限り、連続技にはやはりならない。アルティメットコンボと擬似2択に使うといい。

バーティカルハンマー

●コマンド：↘P⇐P　●属性：中中　●ダメージ：25



タイミングはそれなりにシビアではあるが、カウンターでなくても連続技として機能する（もちろん、カウンターなら文句なしにつながる）。また、バーティカルチョップがしゃがみ状態から出す技なので、相手の上段攻撃をスカしながら攻撃できるというのも魅力的な点。

ローソバットコンボ

●コマンド：⇓KK　●属性：下上　●ダメージ：35



SS版からの新技。単体のコンボとしてみると、属性が下下のダブルローキックの方が利用価値はあるが、このコンボはたとえばゲン・フーなどDHを得意とするキャラが相手の場合に、誘い技としてその効果を発揮してくれる。詳細はキャラ別攻略ページ、ティナの項にて。

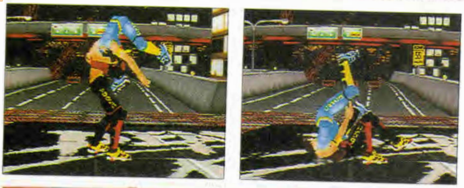
固有技

ティナの真髄といえば、投げ、そしてOHからの派生技。ティナで戦う場合は、Hボタンを最大限に活用しよう！

ティナのOHのほとんどと投げの一部は、追加入力することで別の技へと派生する。最終形態までつなげれば、相手の体力を軽く半分以上は奪い去るぞ。基本的にアーケードよりコマンドの受け付けが甘くなっているので、最初の1発が入ったら、確実に最後までつなげられるようにしたい。なお、フルネルソンを含む背後からの技は、ハンマースルーから狙うといいぞ。

フィッシャーマンズバスター

●コマンド： P ●属性：上段投げ
●爆 ・浮× ●ダメージ：75



全キャラ含めてみても、トップクラスを誇る破壊力を秘めた投げ。コマンドも簡単で、とっさのときにも出しやすい。相手のコンボをガードしきった後、硬直しているところなどを狙うといいだろう。また、投げた後はムーンサルトプレスでも安定してはいる。忘れず追い打ちしておこう。

J.O.サイクロン

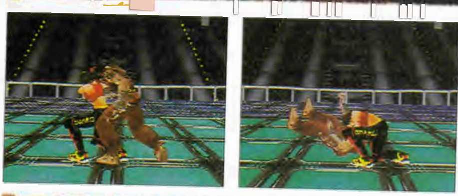
●コマンド： P+K ●属性：上段投げ ●爆 ・浮× ●ダメージ：85



ティナの投げの中では最高の攻撃力を誇るが、コマンドの途中に余計な方向が入ってはいけないため（⇩からニュートラルを介して⇨へ入力する必要がある)、出すには慣れが必要。

フライングメイヤー

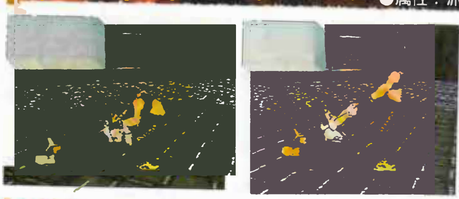
●コマンド： P+K ●属性：上段投げ ●爆×・浮× ●ダメージ：30



投げの後には何のダウン攻撃も入らないし、ダメージもたいしたことはない。だが、この技の後に追加入力することでサーフボードスタイルロック、さらにはJ．O．スープレックスへとつなげることができる。ここでやめてもいいことは何もないので、確実に次につなげよう。

サーフボードスタイルロック

●コマンド：（フライングメイヤー中に） H+P
●属性：派生 ●爆×・浮× ●ダメージ：30



フライングメイヤーからの派生技。コマンドの入力タイミングは、フライングメイヤーで相手が地面に叩き付けられてから、ティナが相手から手を離すまでと非常に長い。落ち着いてコマンドを入れよう。なお、フライングメイヤーで左右が入れ替わっているので、コマンドは⇨⇦H+PでもOK。

J.O.S.

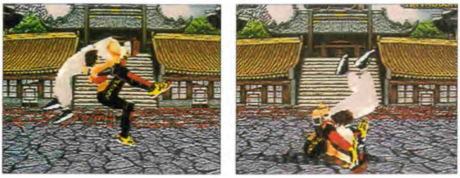
●コマンド：（サーフボードスタイルロック中に） H+P
●属性：派生 ●爆 ・浮× ●ダメージ：60



サーフボードスタイルロックからの派生技。コマンド入力のタイミングは、相手の背中に足をかけ、手を引っ張ったあたりからティナが足を離すまで。追い打ちは、エルボードロップでのみ可能だ。

TINA INPUT SKILLS

ジャパニーズオーシャンボム
●コマンド：(敵しゃがみ時) H+P+K
●属性：下段投げ ●爆 ・浮× ●ダメージ：85



敵がしゃがんでいる場合のみ出せる投げ技。ダメージが大きい上、どのダウン攻撃でも安定して追い打ちが可能。コマンドの性質上、ティナスペシャルに化けやすい。リスクを押さえたいなら、バースボムで代用してもいいだろう。その場合、エルボードロップ以外でならば追い打ちが可能だ。

ドラゴンスクリュー
●コマンド：(敵中段Kに対し) H
●属性：中段DH ●爆 ・浮× ●ダメージ：60



中段キック専用という変わったDH。ただ、与えるダメージは他のDHなど比較にならないくらい大きい。

逆羽固め
●コマンド： H ●属性：上段OH ●爆×・浮× ●ダメージ：35



技の出は決して早くはないが、少々前進しながらつかみに行くため、技自体のリーチはまずまず長い方といえる。とりあえずここで終わらせても、ヒップドロップ、エルボードロップで追い打ちが可能だが、せっかくだから次のロデオホールドまでつなげたい。

ロデオホールド
●コマンド：(逆羽固め中に)方向ボタン１回転H
●属性：派生 ●爆×・浮× ●ダメージ：40



逆羽固めからの派生技。コマンドの入力タイミングは、逆羽固めをキメてから、ティナが手を離すまで。あらかじめ方向キーを回しておいて、ダメージと同時にHボタンを押す、というのが簡単。

タックル
●コマンド： H ジャンプ中にH ●属性：上段OH ●爆×・浮× ●ダメージ：30



相手に突っ込みながらタックルを見舞う。ヒットすれば、ティナは相手の足をとったまま倒れ込む。ここでやめてもダウン攻撃は何も入らないため、いいことは一切ない。迷うことなく、次のジャイアントスイングにつなげよう。なお、コマンドを入力するよりジャンプから出した方が攻撃の発生は早い。

ジャイアントスイング
●コマンド： H ●属性：派生 ●爆 ・浮 ●ダメージ：60



タックルからの派生技。コマンド入力のタイミングは、倒れ込んでからティナが立ち上がる動作に入るまで。最終的に前方に大きく放り投げるので、デンジャーゾーンに追いつめるのにも使える。

STORY

　夕闇訪れる中、細い裏通りを歩くリュウは突如背後に殺気を感じた。素早く振り返り、彼は迫り来る敵の体を投げ飛ばした――が、感触はあったもののそこに人の姿はなかった。辺りを見回すと数歩先に一枚の紙が落ちている。拾い上げたリュウの目に血文字の一文が飛び込んできた。

――リュウ・ハヤブサ殿　D・O・A（デッド・オア・アライブ）にようこそ　貴殿の活躍を期待している　フェイム・ダグラス

「いらっしゃいませ。あっ、おかえりなさい」
　扉を開き店に入ってくるリュウに気付くと、アイリーンは彼の元に走り寄った。
「ねえ、どうしたの。顔色がよくないわよ」

RYU-HAY

リュウ・ハヤブサ



　リュウは質問には答えず、ぐったりと椅子に腰を落とした。アイリーンが入り口のカーテンを閉めると、ニューヨークの街の喧騒から少しだけ解放された。
　店内には売り物の日本刀や鎧が所狭しと並べられている。古来より続く忍びの家系、ハヤブサの名を持つリュウは、その剣を置き恋人との暮らしを選んだ。ようやく訪れた急速の日々に彼は身をゆだねていた。

　幼少の頃よりのライバル、親友である疾風が何者かに襲撃されてから一年が過ぎていた。その妹のかすみがD・O・A（デッド・オア・アライブ）に向かっていることをリュウは知った。彼らを狙う何らかの邪悪な意志が大会の奥底に見え隠れするのにリュウは気付いていた。彼は平穏な生活を捨て、争いに巻き込まれるのを嫌った。しかし、血文字の招待状はリュウを再び闇の中にいざなうのだった――。

「リュウ、何かあったの？」
　椅子に座りうつむいたままリュウは口を閉



PROFILE
国籍：日本
性別：男
年齢：23歳
誕生日：6月15日
血液型：A型
身長：177cm
体重：70kg
3サイズ：B105・W83・H92
流派：隼流忍術
職業：アンティークショップ経営
好きなもの：寿司
趣味：登山、釣り

ABUSA

ざしていた。柱時計が時を刻む音だけが部屋の中に響きわたった。アイリーンはリュウの前にしゃがみ込むと、彼の顔を下からのぞき込んだ。その瞬間、アイリーンの目が深い哀しみの光を帯びた。

　ふいにリュウが顔を上げて呼びかけた。

「アイリーン…」

「わかってるわ」

　アイリーンはリュウの口にそっと手をおしあてた。その瞳から哀しみの色はもう消えていた。

「リュウがそういう目をしている時って、行くべきかどうか悩んでる時なんだよね。いってらっしゃい。わたし、ちゃんと留守番してるから」

　微笑みながらそう言ったアイリーンにリュウは一度だけ深くうなずき、そしてゆっくりと立ち上がった。

　リュウは部屋の奥に向かうと、隠しておいた龍剣を取り出し鞘から抜いた。柄を強く握りしめると、刃は一瞬だけ鋭い光を放った。

RYU-HAYABUSA
INPUT SKILLS

固有技データ

新技	技名	コマンド	属性	フレーム	ダ	や	ガ	被HOLD
固有打撃技								
	破突[はとつ]	⇨P	中	11(2)21	20	0	6	上P
	雷震撃[らいしんげき]	➡⇨P	中	14(2)26	28	×	10	上P
	天突[あまづき]	⇧P	上	14(3)19	23	−1	4	上P
	日輪脚[にちりんきゃく]	⬁K	中	20(4)30	35	×	22	受け流し
	破幻蹴[はげんしゅう]	⇧K	上	10(2)29	30	×	12	上K
	月輪脚[げつりんきゃく]	⬀K	中	13(5)55	45	×	41	受け流し
	蒼空斬刀[そうくうざんとう]	P+K	上	13(3)25	30	×	10	上P
☆	鳩尾蹴り[みずおひげり]	(立ち中に)K	中	12(3)26	30	×	10	上中K
	①(上段正拳突き)[じょうだんせいけんづき]	P	上	10(2)8	10	−5	−5	上P
	●(背撃裏拳)[はいげきうらけん]	P	上	12(3)17	11	0	5	上P
	①柳影刀[りゅうえいとう]	⬂P	上	24(3)15	10	−2	0	上P
☆	②柳槍脚[りゅうそうきゃく]	⇨P⇩K	(上中)	12(3)26	25	7	10	上中K
	②連弾[れんだん]	PP	(上上)	8(2)15	12	3	4	上P
	③連刀撃[れんとうげき]	PPP	(上上)中	15(3)25	23	×	10	上P
☆	③空旋斬刀[くうせんざんとう]	PP⇦P	(上上)中	19(2)23	20	11	12	上P
☆	④空旋斬撃[くうせんざんげき]	PP⇦P⇨P	中中	15(2)26	28	×	10	上P
☆	④滅鬼薙ぎ蹴り[めっきなぎげり]	PP⇦PK	(上上)中中	21(2)33	30	×	16	上中K
	③昇連弾[しょうれんだん]	PPK	(上上)中	17(2)29	30	×	12	上中K
☆	③陣風連脚[じんぷうれんきゃく]	PP⇩K	(上上)下	24(2)32※	25	3	16	下K
	②正拳・上段蹴り[せいけん・じょうだんげり]	PK	(上上)	12(2)28	30	30	11	上K
	①(足刀蹴り)[そくとうげり]	⬁K	中	14(2)25	22	6	8	上中K
☆	②裏地掃脚[うらちそうきゃく]	⬃K⇩K	中下	30(5)36	25	21	23	下K
	①空旋刀[くうせんとう]	⇦P	中	15(2)23	20	11	12	上P
☆	②空震撃[くうしんげき]	⇦P⇨P	中中	15(2)26	28	×	8	上P
	②破妖薙ぎ蹴り[はようなぎげり]	⇦PK	中中	21(2)33	30	×	16	上中K
	①地旋刀[ちせんとう]	⬃P	下	16(2)25	18	8	9	下P
☆	②地旋脚[ちせんきゃく]	⬃P⬇K	下下	21(5)36	25	21	23	下K
	破邪膝蹴り[はじゃひざげり]	⇨K	中	15(2)29	30	×	12	上中K
	地滑り[じすべり]	⇨⇨K	下	30(4)37	25	×	23	下K
	①地掃脚[ちそうきゃく]	⬃⬂K	下	24(5)36	25	21	23	下K
☆	②陣風撃[じんぷうげき]	⬃⬂K⬇K	下下	30(2)32※	25	3	16	下K
☆	②地掃連脚[ちそうれんきゃく]	⬃⬂K⬂K	下下	35(5)36	25	21	23	下K
☆	③陣風連撃[じんぷうれんげき]	⬃⬂K⬂K⬇K	下下下	30(2)32※	25	3	16	下K
	離影狩旋脚[りえいしゅせんきゃく]	⇨⇦K	下	17(3)26	20	3	10	下K
	地昇脚[ちしょうきゃく]	H+K	中	18(3)25	32	×	13	受け流し
☆	光輪脚[こうりんきゃく]	⇦K	上	14(2)36★	28	12	20	受け流し
☆	昇竜脚[しょうりゅうきゃく]	⬇⇦K	中	14(3)29	20	0	13	受け流し
☆	陣風脚[じんぷうきゃく]	⇩H+K	下	20(2)32※	25	3	16	下K
☆	①裂空砲[れっくう 砲]	⬇⇦P	中	20(2)27	20	8	11	上P
☆	②裂空落震牙[れっくうらくしんが]	⬇⇦PK	中中	24(2)26	25	×	9	上中K
☆	降天 正拳突き[こうてん せいけんづき]	(逆立ち中に)P	上	30(2)13	10	−2	−1	上P
☆	降天 足刀蹴り[こうてん そくとうげり]	(降天中に)K	中	35(2)27	25	5	9	上中K
☆	①通天脚[つうてんきゃく]	(逆立ち中に)K	上	11(3)33	20	×	9	上K
☆	②旋刃脚[せんじんきゃく]	(逆立ち中に)KK	中	21(3)52	25	×	33	受け流し
特殊行動技								
☆	アピール:礼[れい]	⇨⇦⇨H+P+K or ⇦⇨⇦H+P+K		0(0)70	0	—	—	—
☆	天地返し[てんちがえし]	⬁P+K		0(0)30	0	—	—	—
☆	降天[こうてん]	(逆立ち中に)方向ボタン		0(0)30	0	—	—	—
☆	裏風[うらかぜ]	⬁P		0(0)40	0	—	—	—

新技	技名	コマンド	属性	ダメージ	間合い	硬	爆	浮
投げ技								
	十字絡み[じゅうじがらみ]	H+P	上段投げ	50	1.1	—	○	○
	極光抱反落[きょくこうほうたんらく]	⇦H+P+K	上段投げ	45	1.1	—	○	×
	落雷掌[らくらいしょう]	⇩⬃⇦P+K	上段投げ	65	1.2	—	○	×
	首切り投げ[くびきりなげ]	⇩⬂⇨P	上段投げ	55	1.1	—	○	○
	①昇雷掌[しょうらいしょう]	⇦⬃⇩⬂⇨H+P+K	上段投げ	10+40	1.1	—	○	○
	②鎌鼬[かまいたち]	(昇雷掌中に)⇩⬂⇨⬀⇧H+P	派生	50	—	—	○	×
	③飯綱落とし[いづなおとし]	(鎌鼬中に)⇦⬁⇧⬀⇨⬂⇩H+K	派生	65	—	—	○	×
	斬首閃[ざんしゅせん]	(敵しゃがみ時)⇩H+P	下段投げ	65	1.25	—	○	×
	裏投げ[うらなげ]	(敵背後から)H+P	上段投げ	65	1.1	—	○	×
	落龍衝[らくりゅうしょう]	(敵背後から)H+P+K	上段投げ	75	1.1	—	○	×
DH(ディフェンシブ-ホールド)								
	柳閃掌[りゅうせんしょう]	(敵Pに)H/(背後の敵Pに)H	上中DH	25	—	3	×	×
	柳閃刀[りゅうせんとう]	(敵Kに)H/(背後の敵Kに)H	上中DH	35	—	5	×	×
	地柳拳舞[ちりゅうこぶしまい]	(敵Pに)⇩H/(背後の敵Pに)⇩H	下段DH	0	—	12	×	×
	地柳脚舞[ちりゅうあしのまい]	(敵Kに)⇩H/(背後の敵Kに)⇩H	下段DH	0	—	15	×	×
	蹴撃獲投[しゅうげきかくとう]	(敵 中段Kに対し)⇩⬃⇦H	中段DH	60	—	—	○	×
OH(オフェンシブ-ホールド)								
	槍影狩[そうえいしゅ]	⇨H	上段OH	35	—	7	×	×
☆	降天 槍影狩[こうてん そうえいしゅ]	(逆立ち中に)H	上段OH	35	—	7	×	×
	幻影[げんえい]	⇨⇨H	上段OH	0	—	12	×	×
☆	隼蹴り[はやぶさげり]	⇩⬂⇨H or (ジャンプ中)H	上段OH	50	—	—	○	○
☆	幻影・改[げんえい・かい]	(敵しゃがみ時)⬂H or (〃)(ジャンプ中)⬂H	下段OH	0	—	7	×	×
☆	鎧狩り[よろいがり]	(敵背後から)⇨H	上段OH	40	—	10	×	×
	裏雷薙ぎ[うらいかずちなぎ]	(敵背後から)⇨⇨H or ⇩⬂⇨H	上段OH	55	—	—	○	○
☆	雷刃[らいじん]	(敵しゃがみ背後から)⬂H	下段OH	65	—	—	○	○

※この他にも投げ技「四方投げ」(⇨⇨⬂ P+K)がある。　★HIT時30　※HIT時21

基本技データ

新技	技名	コマンド	属性	フレーム	ダ	や	ガ	受HOLD
基本打撃技								
	上段正拳突き	P	上	10(2)8	10	−5	−5	上P
	昇旋刀	⇨P	中	15(2)22	20	1	6	上P
	下段正拳突き	⇩P	下	10(2)12	5	−3	2	下P
	上段廻し蹴り	K	上	12(2)25	30	×	8	上K
	足刀蹴り	⇨K	中	14(2)25	22	6	8	上中K
	下段廻し蹴り	⇩K	下	14(2)22	10	10	12	下K
背後攻撃技								
	背撃裏拳	P	上	12(3)17	11	0	5	上P
	背撃中段手刀	⇩P	中	16(2)20	14	0	4	上P
	背撃下段手刀	⬇P	下	13(3)20	13	1	5	下P
	背撃上段蹴り	K	上	15(3)25	30	×	9	上K
	背撃中段蹴り	⇩K	中	15(3)29	26	8	13	上中K
	背撃下段蹴り	⬇K	下	18(5)27	25	30	14	下K
☆	落震牙	⇧K	中	22(2)26	25	×	8	上中K
ジャンプ攻撃技								
	進空掌	(前J中)P	中	10(4)21	20	30	6	上P
	進空蹴	(前J中)K	中	10(4)26	30	×	18	受け流し
	進撃掌	(前J着地際)P	中	14(2)26	25	×	9	上P
	進刺蹴	(前J着地際)K	中	15(2)29	30	×	12	上中K
	留空掌	(上J中)P	中	10(4)21	20	30	6	上P
	留空蹴	(上J中)K	中	10(4)26	30	×	18	受け流し
	留撃掌	(上J着地際)P	中	14(2)26	25	×	10	上P
	留刺蹴	(上J着地際)K	中	15(2)29	30	×	12	上中K
	退撃掌	(後J着地際)P	中	18(2)22	25	×	6	上P
	退刺蹴	(後J着地際)K	中	15(2)29	30	×	12	上中K
ダウン攻撃技								
	奈落突き	⇧P		37(−)60/54	18	−	−	−
	虎牙双弾	⇨P		15(5)33	10	−	−	−

※[illegible]直時(成功時/失敗時)

基本技

打撃イメージが強いハヤブサだが、実際は投げキャラの特色が強い。投げにつなぐために細かい技を駆使しよう。

前ジャンプから出せる技が充実しているのがハヤブサの特徴だ。ただし出は速くないので、連続して多用すると、見てガードされてしまうことになるぞ。また裂空砲で背中を向けてから使う背後攻撃も充実している。背面攻撃を多く使うとトリッキーなイメージを相手に与えられる。注意が必要なのは前ジャンプ攻撃がすべて中段である点だ。考えながら使わないと簡単にDHされてしまうぞ。

昇旋刀
●コマンド:⇨P ●ダメージ値:20



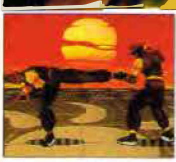
下から上に手刀を円を描くように跳ね上げ、相手を払う攻撃。カウンターヒットだと相手を浮かすことができる。そうすれば空中で追加技につなげるのだ。

上段廻し蹴り
●コマンド:K ●ダメージ値:30



相手の側頭部を狙うキック。単発で使う場合と、上段正拳突きと組み合わせてPKコンボとして使う方法を取れば、立派に武器として使うことができる。

足刀蹴り
●コマンド:⇨K ●ダメージ値:22



自分の体を真横に倒して放つ中段キック。モーションが短く、出が速いのが特徴。コマンド入力後に、⇩Kを入れれば、固有技の裏地掃脚になるのだ。

落震牙
●コマンド:(敵に背[を]向け) ⇧K ●ダメージ値:25



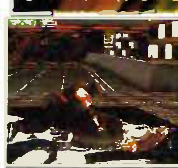
爪先を自分の頭上高くまで持ち上げ、そこからかかとを落とす背後攻撃。トリッキーな動きのせいで上段攻撃に見えるが、れっきとした中段なのだ。

進空掌
●コマンド:(前ジャンプ中に) P ●ダメージ値:20



敵の懐に飛び込みながら繰り出す攻撃。この技自体には威力はないが、ヒットしたらコンボ系の技を叩き込もう。OHである槍影狩との併用も効果的だぞ。

虎牙双弾
●コマンド:(ダウンした相手に) ⇨P ●ダメージ値:10



ダウンした相手に打撃を加え、ダメージを与える攻撃。もうひとつのダウン技、奈落突きは外してしまうとスキが大きいので、こちらをメインに使っていこう。

RYU-HAYABUSA
INPUT SKILLS

固有技

忍者らしくトリッキーな技が多いハヤブサ。意外な動きの技を多用して、相手の目をあざむいてやろう。

前進しながら使える雷震撃は、相手のジャンプ攻撃の出かかりなどをつぶすときに有効だ。またダウンからの立ち上がりに重ねることもできるぞ。DHで相手の動きを止めてから、つなげて使うにも有効なのだ。また、その場で頭上高くまで蹴り上げる破幻蹴も効果的な武器といえる。モーションが短いうえにダウンを奪うこともできるのだ。コンボの合間に固有技を交えて使うのが得策だぞ。

破突

●コマンド:⇨P ●属性:中 ●ダメージ値:20



ハヤブサの密着戦闘の要ともいえる技。出が速いので投げを警戒するときなどに重宝するぞ。欠点はリーチの短さ。単発で使うよりも、長いコンボなどを途中で止めて、いきなり出すと当てやすいぞ。ただし、連続で多用しすぎるとDHで返されてしまうことになる。ホールド技との併用も効果的だぞ。

破妖薙ぎ蹴り

●コマンド:PK ●属性:中中 ●ダメージ値:30



横振りの手刀から足刀蹴りにつなぐ攻撃。2つの技同士に短い間があるのが特徴だ。この間は、入力を遅らせることで意図的にディレイとして使うことができる。

日輪脚

●コマンド:K ●属性:中 ●ダメージ値:35



前方宙返りで相手に浴びせ蹴りを食らわす攻撃。攻撃判定ができるまでに時間がかかるので、多用すると、見て対応されてしまうぞ。新技の光輪脚や、月輪脚などと組み合わせて相手の目を攪乱しよう。

月輪脚

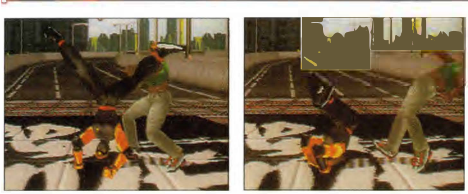
●コマンド:K ●属性:中 ●ダメージ値:45



その場で飛び上がって、回転しながら蹴りを放つサマーソルトキック。ハヤブサの打撃としては最大の威力を誇るが、かわされた時のリスクを考えると、無闇やたらと使うのは得策とはいえないぞ。

旋刃脚

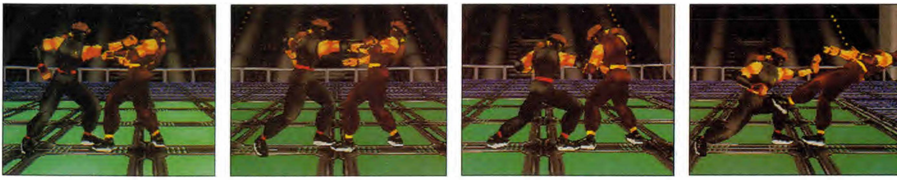
●コマンド:(逆立ち中に)KK ●属性:中 ●ダメージ値:25



昇竜脚、地昇脚などの技で逆立ち状態になったときに使う技。ブレイクダンスのように回転しながら連続で蹴りを繰り出すのだ。蹴り足は2回出ていて、1発目で相手が浮いていたら2発目も空中で重なる便利技。ただし同じ技だけでは対応されてしまうので、降天正拳突きなどとまじえて使うようにしよう。

空旋斬撃

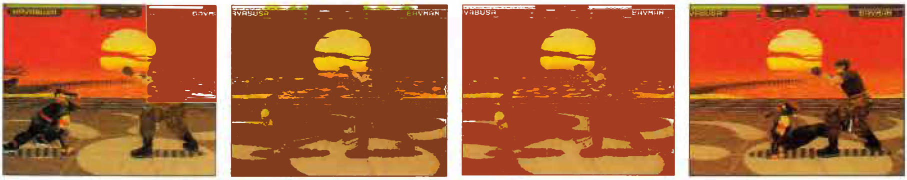
●コマンド:PP⇨P⇨P　●属性:上上中中　●ダメージ値:28



空旋斬刀を出した後に、雷震撃につなぐコンビネーション。毎回全部出すのではなく、最後のパンチを出さずに投げに移行するなどの使い方もできる。初期動作が似ている滅鬼薙ぎ蹴りと混ぜて使おう。同じ中段のコンボだがタイミングが変わるので、DHされる可能性を下げることができるぞ。

陣風連撃

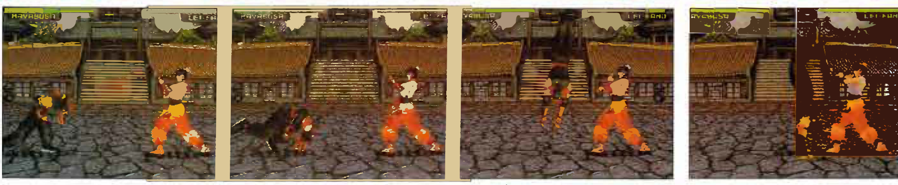
●コマンド:⇦⇙K⇨K⬇K　●属性:下下下　●ダメージ値:25



手をついて足だけを回転させる地掃脚を2回連続で出し、陣風脚につなぐコンボ。地掃脚を1回減らしたりすると、相手は対応しづらいはずだ。反対に地掃脚を2回出した時点で立ち上がって、投げやホールド技に移るのも意外性があるぞ。この技もデュレイをかけて使用できる連続技だ。

昇竜脚

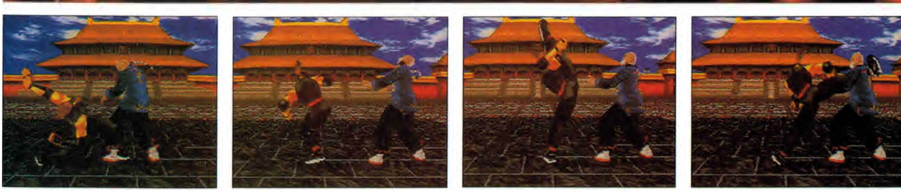
●コマンド:⬇⇘K　●属性:中　●ダメージ値:20



逆立ちで立ち上がり、蹴りを繰り出す攻撃。リーチは長くないが、逆立ちで立ち上がるときに前進するので、多少間合いがあっても問題ない。モーションの似ている地昇脚と併用するといいだろう。ただし地昇脚は出が遅いので、メインはあくまで昇竜脚。どちらの技もここから別の技につなぐためのものだ。

裂空落震牙

●コマンド:⬇⇦PK　●属性:中中　●ダメージ値:25



相手を下から殴りあげつつ、背を向ける。そしてその位置から向き直りながらかかと落としを浴びせる技。背を向けると言っても動きに遅滞はなく、かなり素早い攻撃といえる。ちなみに⬇⇦Pだけで止めて使うと裂空砲という技になる。裂空雷震牙を何度か出して印象づけた後に、止めて使うのが効果的。

固有技

投げ技が充実しているので、接近戦に持ち込んだら、敵に投げを狙っていこう。OHからの投げも有効だぞ。

ハヤブサのホールド技は、相手の背後に回り込む3つを除けばすべてダメージを与えることができるモノだ。こちらが投げばかりを多用していると、相手は打撃を多用してくるはずだ。そんな時は柳閃掌や地柳拳舞などのOHで打撃を無効化してやろう。OHで簡単に使えるのが入力が短い槍影狩や幻影だ。相手の動作に併せて、こちらの取る行動を変えられれば勝率を上げられるはずだ。

槍影狩

●コマンド:⇨H　●属性:上段OH　●爆×・浮×　●ダメージ値:35



相手の腕を取り、肘を逆関節に決める攻撃。入力方向が前方なので、走り込んで使うこともできる技なのだ。ただし最後の入力をていねいに行わないと幻影に化けてしまうので、ちゃんと入力しよう。

極光抱反落

●コマンド:⇦H+P+K　●属性:上段投げ　●爆〇・浮〇　●ダメージ値:45



相手の手をねじりあげ、反対側に叩きつける投げ。デンジャーゾーンで使えば爆発のダメージも追加できるのだ。コマンド入力が⇦なので、投げ損なってもガードができるという使いやすい技だぞ。

首切り投げ

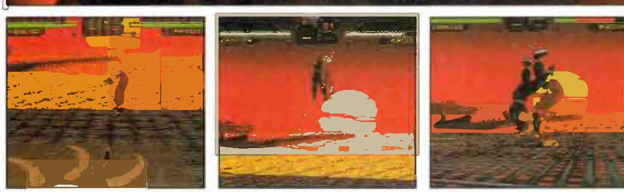
●コマンド:⇩⇦⇨P　●属性:上段投げ　●爆〇・浮〇　●ダメージ値:55



相手の肩を軸に回転し、首をつかんで投げ飛ばす技。投げる距離が長いので、リングの中央近くからでも、相手をデンジャーゾーンに投げつけられるのが特徴だ。リングアウトを狙うときにも有効だ。

飯綱落とし

●コマンド:(鎌鼬中に)⇦⇩⇧⇦⇨⇧⇩H+K　●属性:(上段投げ)派生
●爆〇・浮×　●ダメージ値:65



ハヤブサの持つ投げ技で、最強の威力を誇る。昇雷掌から鎌鼬につなぎ、そこで飯綱落としのコマンドを入力する。コマンドは先行気味で入力する必要があるので、トレーニングなどで練習しよう。

裏投げ

●コマンド:(敵背後から)H+P　●属性:上段投げ　●爆〇・浮×　●ダメージ値:65



相手の背後を取り、背面から抱え上げてバックドロップのように叩きつける技。デンジャーゾーンで使えば、爆発も誘発できるのでお得な技だ。OHの幻影などで、相手の背面を取ってから使おう。

柳閃掌

●コマンド:(敵Pに)H／(背後の敵Pに)H　●属性:上中DH　●爆×浮×　●ダメージ値:25



相手の出してきた打撃をつかみ、押し返すようにしてダメージを与えるDH。攻撃の優先権は微差ながらハヤブサにあるので、すぐ連刀撃や空旋斬撃などのパンチ系コンボにつなぐようにしよう。

柳閃刀

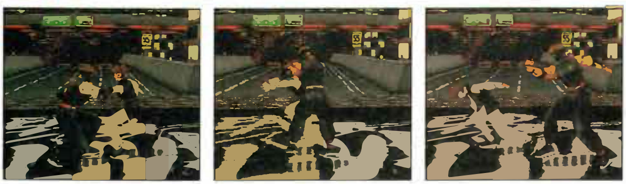
●コマンド:(敵Kに)H／(背後の敵Kに)H　●属性:上中DH　●爆×浮×　●ダメージ値:35



柳閃掌の足技版。どちらもDHの基本といえる。上記したパンチ系コンボのほかに有効なのは、相手を先に動かし、そこに月輪脚などを当てる方法だ。対応がワンパターンにならぬように注意しよう。

地柳脚舞

●コマンド:(敵Kに)⇩H／(背後の敵Kに)⇩H　●属性:下段DH　●爆×浮×　●ダメージ値:0



下段攻撃を受け流すDH。この技では相手にダメージを与えられないのだ。受け流した後に破突ならば確実に入れられるぞ。また余談だが下段Pを受け流す地柳拳舞は、相手の背後を取れる便利技だ。

幻影

●コマンド:⇨⇨H　●属性:上段OH　●爆×浮×　●ダメージ値:0



走り込んでから相手の肩に手をつき、一回転して相手の背後に回る技。背面を取ったら裏投げを狙ったり、空旋斬刀などのコンボなどを叩き込める。といってもそれほど余裕はないので動作は迅速に。

隼蹴り

●コマンド:⇩ ⇨Hor(前ジャンプ中に)H　●属性:上段OH　●爆 浮　●ダメージ値:50



相手の膝を踏み台にして駆け上がり、後頭部に蹴りを入れる攻撃。立ち位置でコマンドを入力するよりも、ジャンプから狙う方が使いやすい。相手が距離を詰めてきたら、後ジャンプで出すのも有効だ。

幻影・改

●コマンド:(敵しゃがみ時)H／(敵しゃがみ時)⇘H／(ジャンプ中)⇩H　●属性:下段OH
●爆×浮×　●ダメージ値:0



しゃがんだ相手に対応できる幻影。この技も単体ではダメージを与えることはできない。前ダッシュで相手が逃げる前に、雷震撃や破邪膝蹴り、またはリーチの長い地滑りなどを叩き込んでやろう。

STORY

薄汚れたスラムの片隅で、少年達の歓声があがる。
「さすが、ザックだぜ」
「うるせえぞ、おまえら。当たり前のことでいちいち騒ぐな」
口から泡を吹いて地面に倒れる大柄な警官を見おろしながら、ザックは軽く両手を払った。
「いいか、もう二度と俺たちの前に顔を出すな。ガキのスリぐらい見のがしてやれ。おい、ちゃんと聞いてるのか！」
ザックは横たわる警官の頭をもう一度ポカリとなぐった。

ある日、ボクシングの元世界チャンピオンがタイからやって来たムエタイの戦士と対戦試合を行う——との話を聞き、ザックはその

ZACK

ザック



会場へぶらぶらと歩いてやって来た。強引に金を払わず入場すると、彼は一番前の席に座り足を広げてふんぞりかえった。試合は強烈な足技を繰り出すムエタイ側の圧勝に終わった。「ほう、『むうぇたい』ってのはそんなに強いのか。どーれ」
試合後、着替え中のムエタイ選手の控え室に、勝手に扉を開けてザックがずかずかと入って来た。
「よう、俺とひとつやってみないか」
いきなり拳を振り上げるザックにとまどうものの、ムエタイ選手はすぐさま体勢を整え反射的に肘を出した。顔面に痛烈な一撃をくらい、ザックは後ろによろめいた。
「肘で殴りやがって、汚ない野郎だ。もう手加減しねえぞ」
ザックは素早いステップで相手に接近すると、一瞬の内に膝を放った。ムエタイ選手の体は大きく吹っ飛び、壁に叩きつけられた。
豪快に笑いながら、床にのびているムエタイ選手を尻目にザックは部屋を後にした。





　その後、彼はムエタイのビデオを見て技を覚え、自己流のムエタイスタイルを修得した。

　夏の日の午後、いつものようにやることもなく街をぶらついているザックは一枚の看板の横を通りかかった。

『究極の異種格闘技大会、D・O・A（デッド・オブ・アライブ）出場者募集中！』

　何気なく一瞥をくれただけのザックだったが、その桁外れな賞金金額が彼を立ち止まらせた。

「ほう」

　口元が思わずゆるむ。

「わざわざ俺のためにこんだけ用意してくれるとはご苦労なこった」

　看板を壁から無理やりはがすと、ザックはそれを小脇に抱えた。そして口笛を吹きながら、再び彼は通りを歩き始めた——。

PROFILE

国籍：アメリカ
性別：男
年齢：25歳
誕生日：4月3日
血液型：O型
身長：180cm
体重：78kg
3サイズ：B106・W84・H95
流派：ムエタイ
職業：DJ
好きなもの：アイスクリーム
趣味：ビリヤード

固有技データ

新技	技名	コマンド	属性	フレーム	ダ	や	ガ	被HOLD
固有打撃技								
	ヘルニードル	⇧P	中	15(2)21	25	1	5	上P
	ティー・ソーク・ボン	⇨P	中	15(2)25	25	×	9	上P
	ライジングヒールキック	⇨K	中	12(2)26	30	×	9	上中K
	①ソーク・クラブ	⇩⇨P	上	14(2)21	28	10	11	上P
☆	②ダブルインパクト	⇩⇦⇨PP	上中	18(2)26	25	×	11	上P
	①ティー・ソーク・トロン	⇨P	中	11(2)23	15	10	10	上P
	②ダブルソーク	⇨PP	中中	17(3)25	25	×	10	上P
☆	②エルボーキック	⇨PK	中中	16(2)25	18	8	9	上中K
☆	③エルボーダブルキック	⇨PKK	中中中	20(2)27	18	9	10	上中K
☆	④インフェルノラッシュ	⇨PKKK	中中中中	23(3)35	20	×	19	上中K
	ティーン・ソーク・ラーン	⇨⇨P	中	12(2)26	25	×	10	上P
☆	①ハーフスピンハイキック	⇦K	上	13(3)24	28	7	8	上K
☆	②ハーフスピンソーククラブ	⇦KP	上上	38(2)24	28	×	8	上P
☆	②ハーフスピンヒールキック	⇦KK	上中	39(2)28	30	×	11	上中K
	①（ハイキック）	K	上	12(2)24	28	6	7	上K
☆	②ハイミドルコンビネーション	KK	上中	23(2)28	32	×	12	上中K
	①ティー・カウ・トロン	⇨K	中	12(2)21	25	6	7	上中K
☆	②ガトリングニー	⇨KK	中	18(2)37	35	×	20	上中K
	①テッ・ラーン	⇨K	下	17(2)25	15	12	13	下K
☆	②テッラーン・ストレート	⇨KP	下上	14(2)28	11	5	5	上P
☆	②ダブルロースピン	⇩K⬇K	下下	24(3)35	25	×	20	下K
	①スウェイブロー	⇨P	上	23(2)15	10	-3	-1	上P
	①（ジャブ）	P	上	8(2)10	10	-3	-3	上P
	①（ターンナックル）	P	上	11(3)18	13	1	5	上P
	②ジャブ・ハイキック	PK	（上上）	12(2)24	28	30	11	上K
	②ジャブ・ストレート	PP	（上上）	8(2)10	11	3	3	上P
○	③バルカンエルボー	PPP	（上上）中	14(2)26	25	×	10	上P
☆	③バルカンミドルキック	PPK	（上上）中	14(2)27	22	8	10	上中K
○	④ダンシングラッシュ	PPKK	（上上）中中	23(3)35	25	×	19	上中K
☆	③バルカンローキック	PP⇩K	（上上）下	17(2)25	15	7	9	下K
☆	④ロースピンラッシュ	PP⇩K⬇K	（上上）下下	24(3)35	25	×	20	下K
○	③バルカンニーキック	PP⇨K	（上上）中	18(2)37	35	×	20	上中K
	③バルカンエッジ	PP⇨P	（上上）中	12(2)23	15	10	11	上P
	④ジェノサイドラッシュ	PP⇨PK	（上上）中中	15(2)43	30	×	26	上中K
○	④デビルズラッシュ	PP⇨PP	（上上）中中	21(3)33	20	×	18	上P
	①（アッパー）	⇧P	中	15(3)22	20	3	7	上P
	②ヘルスマッシュ	⇧P⬆P	（中中）	11(4)26	20	9	12	上P
	③ヘブンスマッシュ	⇧P⬆P⬆P	（中中）中	22(4)31	30	×	17	上P
	スピニングヒールキック	⇩⇦⇨K	中	17(3)28	30	×	12	上中K
	スピニングミドルキック	H+K	中	18(5)32	32	×	18	上中K
	ツイスターアッパー	⇩⇦⇨H+P+K	中	17(8)39	40	×	29	受け流し
	カウ・ロイ	⇨⇨K	中	15(2)29	35	×	12	上中K
○	フライングニーキック	⇨⇨P+K	中 上	18(2)ー 8(2)28	20 25	× ×	12 11	上中K 受け流し
☆	デビルズアッパー	⇦⇧P	中	21(3)33	20	×	18	上P

特殊行動技

新技	技名	コマンド	フレーム	ダ	や	ガ	被HOLD
☆	アピール:ウェイブ	⇨⇦⇨H+P+Kor⇦⇨⇦H+P+K	0(0)70	0	ー	ー	ー
	フェイクロール	⇩⇦⇨H	0(0)22	0	ー	ー	ー

投げ技

新技	技名	コマンド	属性	ダメージ	間合い	硬差	爆	浮
	ワイルドスロー	H+P	上段投げ	50	1.1	ー	○	○
	ゴッ・コー・ティー・カウ	➡⇦P+K	上段投げ	20+20+20	1.2	ー	○	○
	ビーストファング	⇦⬅P+K	上段投げ	65	1.1	ー	×	×
	ネックハンティング	（敵背後から）H+P	上段投げ	60	1.1	ー	○	○
DH（ディフェンシブ-ホールド）								
	エルボーカウンター	（敵Pに）H／（背後の敵Pに）H	上中DH	25	ー	2	×	×
	ニーカウンター	（敵Kに）H／（背後の敵Kに）H	上中DH	30	ー	4	×	×
	パンチスルー	（敵Pに）⇩H／（背後の敵Pに）⇩H	下段DH	0	ー	15	×	×
	キックスルー	（敵Kに）⇩H／（背後の敵Kに）⇩H	下段DH	0	ー	16	×	×
OH（オフェンシブ-ホールド）								
	ティー・カウ・コーン	⇨Hor ジャンプ中）H	上段OH	40	ー	10	×	×
	フォワードトラップ	⇦⇨H	上段OH	0	ー	22	×	×
	リバーストラップ	⇨⇦H	上段OH	0	ー	10	×	×
☆	リフトネイブ	（敵しゃがみ時）⇩Hor（ジャンプ中）⇩H	下段OH	0	ー	18	×	×
☆	フックエルボー	（敵背後から）⇨H	上段OH	30	ー	10	×	×
	ヘッドクラッシュ	（敵背後から）⇨⇨Hor⇨⇨H	上段OH	50	ー		○	○
☆	バーストニードル	（敵しゃがみ背後から）⇧H	下段OH	50	ー	ー	○	○

ZACK
INPUT SKILLS

基本技データ

新技	技名	コマンド	属性	フレーム	ダ	や	ガ	被HOLD
基本打撃技								
	ジャブ	P	上	8(2)10	10	-3	-3	上P
	アッパー	⇘P	中	15(3)22	20	3	7	上P
	ローナックル	⇩P	下	10(2)12	5	-3	2	下P
	ハイキック	K	上	12(2)24	28	6	7	上K
	ミドルキック	⇘K	中	14(3)24	22	4	9	上中K
	ローキック	⇩K	下	14(2)22	10	10	12	下K
背後攻撃技								
	ターンナックル	P	上	11(2)18	13	1	5	上P
	ターンエルボー	⇩P	中	14(6)17	20	7	12	上P
	ターンローナックル	⬇P	下	13(3)20	10	1	5	下P
	ターンヒールキック	K	上	14(2)27	30	×	10	上K
	ターンアッパーキック	⇩K	中	14(2)26	28	5	10	上中K
	ターンロースピンキック	⬇K	下	15(2)27	30	30	12	下K
☆	ターンソーククラブ	⇦P	上	17(2)24	28	×	8	上P
☆	ターンスピニングヒールキック	⇦K	中	20(2)28	30	×	11	上中K
ジャンプ攻撃技								
	リープダウンブロー	(　前J中)P	中	10(4)21	20	30	6	上P
	リープサイドキック	(　前J中)K	中	10(4)26	30	×	12	受け流し
	フォワードステップエルボー	(前J着地際)P	中	12(2)26	30	×	9	上P
	フォワードステップニー	(前J着地際)K	中	15(2)29	30	×	12	上中K
	エアダウンブロー	(　上J中)P	中	10(4)21	20	30	6	上P
	エアサイドキック	(　上J中)K	中	10(4)26	30	×	12	受け流し
	ステップエルボー	(上J着地際)P	中	12(2)26	30	×	9	上P
	ステップニーキック	(上J着地際)K	中	15(2)29	30	×	12	上中K
	フェイントエルボー	(後J着地際)P	上	14(2)21	28	×	6	上P
	フェイントミドルスピン	(後J着地際)K	中	19(5)22	35	×	12	上中K
ダウン攻撃技								
	フットスタンプ	⇧K		38(—)55/44	20	—	—	—
	ワイルドヒール	⇗K		17(4)33	10	—	—	—

※ダウン攻撃の硬直は(成功時/失敗時)です

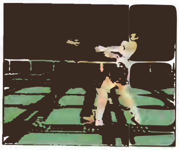
基本技

基本技の主力は基本打撃技とダウン攻撃。これらのコマンドはしっかり覚えておこう。

ジャブをはじめとして基本打撃技はシンプルながら、コンビネーションの起点になる重要な技だ。特にジャブから派生する技は非常に多い。打撃キャラ・ザックはまずジャブから、と覚えよう。ローナックル、ローキックも捨てがたい魅力の技。ローナックルは投げ失敗時に化けて相手の技を潰してくれる有り難い技。ローキックは下段技がやや乏しいザックの貴重な牽制技になるだろう。

ジャブ

●コマンド:P　●ダメージ値:10



各種連携の起点となる重要なパンチ。連携の多くはこのジャブから派生するのだ。単体で使っても意味は無いので連携技に繋いで使おう。

リープダウンブロー

●コマンド:(前ジャンプ中) P　●ダメージ値:20



ジャンプ攻撃。使う機会は余りないが、喰らった相手がよろけるので連携に繋げる事ができる。コマンド入力はジャンプの頂点辺りでOK。

ローナックル

●コマンド:⇩P　●ダメージ値:5



ダメージは極端に低いが、出は速く相手の技を潰しやすい下段パンチ。投げ技のビーストファング失敗時に化けてくれるのも有り難い。

フットスタンプ

●コマンド:⇧K　●ダメージ値:20



ダウンした相手にジャンプして踏みつけるダウン攻撃。威力はそこそこだが、相手に到達するまでに避けられやすい。出すときは注意しよう。

ターンソーククラブ

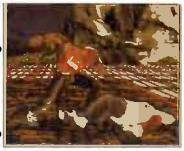
●コマンド:(相手に背を向け) P　●ダメージ値:28



背後攻撃。相手が背後にいるときにコマンド入力すると発生。リーチの長いエルボーで攻撃する。ターンスピニングヒールキックも使いやすく、オススメだ。

ワイルドヒール

●コマンド:⇗K　●ダメージ値:10



ダウンした相手を片足で思いきり踏みつけるダウン攻撃。ダメージはフットスタンプの半分だが、出が速く入りやすい。確実さを求めるならこちらだ。

固有技

打撃技主体のザック。その主力となる連携は実に多彩。SS版では技の追加・変更の多さに注意したい。

豊富だった[illegible]がSS版になってさらに増加し、打撃技におい[illegible]比類なき位置を確保したザック。紹介している技以外にも使えるモノは豊富。スピニングヒール[illegible]はリーチの長い回し蹴り。出が速いのでDHの効果に狙っていこう。ツイスターアッパーは一瞬しゃがんだ後に出すアッパー。奇襲として重宝するが、空中コンボにも使えるぞ。カウ・ロイのカウンターヒットは威力絶大だ。

ダブルインパクト

●コマンド：⇩⇦PP　●属性：上　●ダメージ値：25





上段のエルボーから中段判定のエルボーを一閃する連携。SS版から加わった新技だ。コンボにはならないので前段階のソークラブ（⇩⇨P）で止めるかは、その時の状況に応じて決めよう。

ハーフスピンソークラブ

●コマンド：⇦KP　●属性：上上　●ダメージ値：28




ハイキックから素早い上段エルボーに繋ぐ連携。エルボーが意表を突くタイミングで出るため、反撃を試みた相手にヒットする事も多い。同タイプのハーフスピンキック（⇦KK）は2発目が中段なのでより使いやすい。DHでの掴みを未然に防ぐためにディレイを駆使してタイミングを読みづらくするのが基本だ。

ガトリングニー

●コマンド：⇨KK　●属性：中　●ダメージ値：35




ティー・カウ・トロンから続けざまに繰り出す飛びヒザ蹴り。グッと踏み込むのでリーチは長く、ダメージもそこそこ大きい。DHでの対応がしやすいのが難点だが、ティー・カウ・トロンがカウンターヒットすればコンボになり大ダメージを与えるので、常に狙っていく価値はある。空中コンボとしても使える。

ダブルロースピン

●コマンド：K⬇K　●属性：下下　●ダメージ値：25



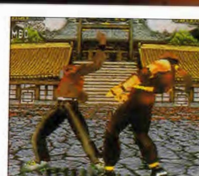


使い勝手が悪かったテッ・ラーン（K）もこの連携技につながる事で息を吹きかえした。2発目のローキックはダウンを奪える貴重な下段攻撃なので牽制のメインとして使っていきたい。

ヘブンスマッシュ

●コマンド：P⬆P⬆P　●属性：（中中）中　●ダメージ値：30

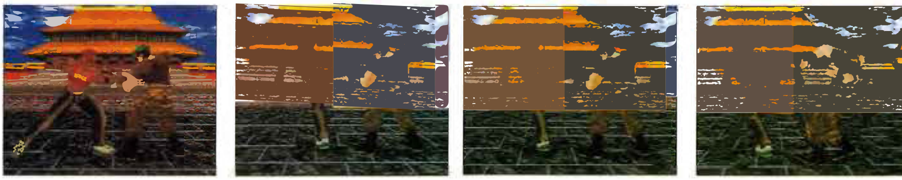




アッパーと叩きつけの乱打系コンビネーション。2発目まではコンボになり、力技でグイグイ押せる。3発目のアッパーをDHされやすいので単調な使い方をするのは自殺行為だ。

ZACK INPUT SKILLS

インフェルノラッシュ ●コマンド:⇨PKKK ●属性:中中中中 ●ダメージ値:20



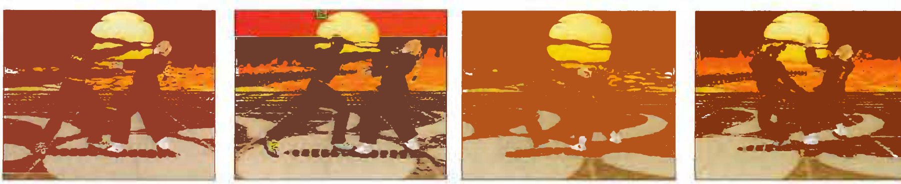
中段エルボーから立ち蹴りの嵐を放つコンビネーション。派手なラッシュを仕掛けるが、各技の発生が微妙に遅く、連続技にはならない。ただし、エルボーがしゃがんでいる相手にヒットすれば以後の攻撃はすべてヒットする。ローキックなどの牽制に織りまぜて使おう。空中コンボにも適している。

ダンシングラッシュ ●コマンド:PPKK ●属性:（上上）中中 ●ダメージ値:25



アーケード版と同名の連携だが、コマンド変更がなされ、それに伴って技も変化している。3発目のヒザ蹴りがミドルキックになり、フィニッシュの蹴りも若干変化している。上段～中段のコンビネーションのため、単体で使っても見切られやすい。ロースピンラッシュなどと併用しよう。

ロースピンラッシュ ●コマンド:PP⇩K⬇K ●属性:（上上）下下 ●ダメージ値:25



上段パンチの連発からローキックを2発繰り出す。最後のローキックでダウンを奪えるが、連続技になるのは最初の2発のみ。それでも数少ない下段攻撃なので使えるコンビネーションのひとつだろう。相手の出方によってバルカンローキック（PP⇩K）で止め、DHを未然に防ごう。

デビルズラッシュ ●コマンド:PP⇨PP ●属性:（上上）中中 ●ダメージ値:20



上段パンチ2発から中段のエルボー、そしてアッパーで最後を飾る連携攻撃。アーケード版の同名の技からは変更されている点に注意。やはり連続でつながるのは上段パンチのみ。DHには注意だ。また、アッパーまで出し切るとザックは敵に背を向けてしまう。

固有技

ザックの主力が打撃技とはいえ、それだけに頼っているのはダメ。投げ・ホールド系の技も駆使する必要がある。

ジャン・リー以上に打撃技への依存度が高いザックは投げ・ホールドを使う機会は若干少な目。しかし、戦法に幅を持たせる意味でもぜひ積極的に連携に組み込みたい。投げで使えるのはビーストファング。カウンターで入れば絶大なダメージを与える投げの主力だ。OHはスキを作るリバーストラップ。コマンド入力の難しさを除けば頼りになる技だ。DHはどれも使いやすいぞ。

エルボーカウンター

●コマンド:（敵Pに）H／（背後の敵Pに）H ●属性:上中DH
●爆×・浮× ●ダメージ値:25



相手の上中段パンチに対応するDH。攻撃を受けた後にエルボーで反撃する。威力そのものは低いが、その後に投げや打撃で追撃しよう。その後の読み合い次第で戦況は有利にも不利にもなる。

ニーカウンター

●コマンド:（敵Kに）H （背後の敵Kに）H ●属性:上中受け
●爆×・浮× ●ダメージ値:30



上中段キックを受けてヒザ蹴りで反撃を加えるDH。エルボーカウンターと性質は一緒だが、ダメージはやや上。技を入れた後は五分五分の状況になるので、相手の動きを読んだ行動が必要だ。

パンチスルー

●コマンド:（敵Pに）⇩H／（背後の敵Pに）⇩H ●属性:下段受け
●爆×・浮×●ダメージ値:0



しゃがみパンチ専用のDH。上中受けのDHと違い相手に与えるダメージはゼロだ。しかし、成功すれば15フレーム間ザックだけが行動できる状況を作り出せる。素早い技を入れよう。

キックスルー

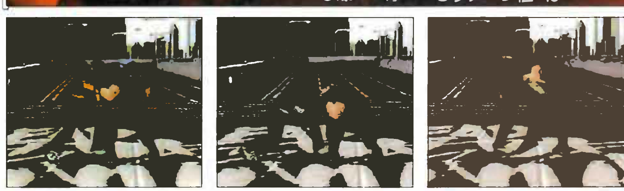
●コマンド:（敵Kに）⇩H／（背後の敵に）⇩K ●属性:下段受け
●爆×・浮× ●ダメージ値:0



しゃがみキック用のDH。パンチスルーと同様、ダメージはゼロだが、16フレームザックだけが行動できる時間を作る。若干間合いが離れてしまうので入る技は限られてくるが……。

ティー・カウ・コーン

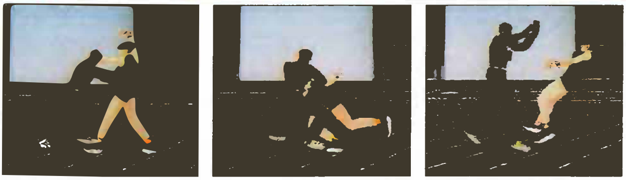
●コマンド:（ジャンプ着地際）⇨H ●属性:上段OH
●爆×・浮× ●ダメージ値:40



相手を両手で捕捉し、ヒザ蹴りを入れるOH。ダメージはさほど高くないが、ザックのOHの中では使いやすい部類に入る。各種ジャンプの着地にHを押しても技は成立するぞ。

フォワードトラップ

●コマンド:⇨⇨H ●属性:上段OH ●爆×・浮× ●ダメージ値:0



相手を掴んで後方に押しやるOH。ダメージは与えないが、相手を一瞬行動不能にする。ただし、実際スキ無く入る技はスピニングヒールキックぐらい。それも素早い入力が必要だ。

リバーストラップ

●コマンド:⇨⇦H ●属性:上段OH ●爆×・浮× ●ダメージ値:0



相手の背後を取るOH。成功すれば、背後投げのネックハンティングが入りやすいのでチャンスを逃さないようにしたい。コマンド入力の難しさが唯一にして最大の欠点。

リフトネイプ

●コマンド:(敵しゃがみ時)[illegible]H ●属性:下段OH ●爆×・浮× ●ダメージ値:0



SS版から加わった下段OH。しゃがんだ相手の体勢を崩してスキを作る。ダメージは無い。成功後はスピニングヒールキックでの追い打ちが無難。他の技はガードかOHされてしまう。

フックエルボー

●コマンド:(敵背後から)⇨H ●属性:上段OH ●爆×・浮× ●ダメージ値:30



SS版から新たに追加された背後から掴んでエルボーを入れるOH。威力は低いが発生は速い。コマンドが簡単なのでリバーストラップで背後に回ったら狙ってみるのもいいだろう。

ヘッドクラッシュ

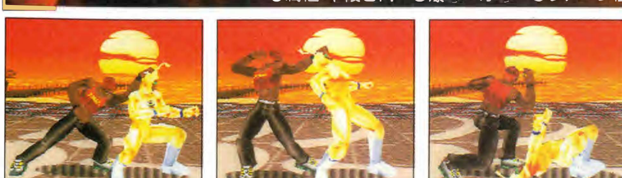
●コマンド:(敵背後から)⇨⇨H/⇨⇦H
●属性:上段OH ●爆○・浮○ ●ダメージ値:50



相手の背後から掴むOH。背後から⇨⇨H、または⇨⇦Hというコマンド入力でも同様に技が出せる。背後投げのネックハンティングの使い勝手がいいので、お目にかかる機会は少ない。

バーストニードル

●コマンド:(敵しゃがみ背後から)[illegible]H
●属性:下段OH ●爆○・浮○ ●ダメージ値:50



相手を地面に叩きつける背後OHの一種。爆発・浮遊効果もあるのでDZでは威力を発揮。ガトリングニーなどで追い打ちをかけよう。リバーストラップ後が狙い目だろう。

STORY

うなりをあげて突き出された拳を体を沈めてかわすと、彼は瞬時に踏み込んで若者の間合いに入った。そして体勢の崩れた若者のあごめがけて一気に右腕を振り上げる。強烈な一撃を受けて若者の体が空に浮いた。すかさずその体めがけて両の拳を突き出す——。

豪放、勇猛——心意六合拳の使い手である彼の技は力強い言葉で彩られる。あらゆる格闘家を倒してきたその名は今や全土に知れ渡っていた。噂を聞きつけ彼に挑戦する者は数多かったが、そのほとんどが全身からみなぎる迫力に圧倒され勝負から逃げ出した。それでも彼を倒し己の名を上げようとする格闘家は後を絶たなかった。そして今、彼に立ち向かう若者もその一人だった。

——まだ、若すぎる。

必死の形相で技を繰り出す若者の動きを見

GEN-FU

ゲン・フー

極めながら彼は思った。拳に殺意がこめられている。これでは自分を倒す事などできん…。

一瞬の隙を見て若者の鋭い突きが目を襲った。その手を払うが早いか、彼は左手で自分の右手首をつかみ、小指から手首の部分で引き寄せるように若者の後頭部を打った。そのまま体を沈めつつ若者を引き倒し、顔を地面に打ちつける。十字裏横——心意拳の激烈な一打は一瞬にして辺りを血の色に染めた。低い叫びをもらし彼が若者を顔をのぞき込んだ時、すでにその息は止まっていた…。

ふいに夢からさめると、ゲン・フーは深いため息をついた。また、あの時の夢を見た。長い年月も彼を忌まわしい記憶から未だ解放してはくれない。病室の壁を背に知らぬ間に眠り込んでいたようだ。起き上がって横を見やると、孫娘メイ・リンが体中に細い管をつなげられベッドの上でかすかな寝息をたてている。自動車事故に巻き込まれ両親は死亡、このメイ・リンだけが奇跡的に助かった。し





PROFILE

国籍：中国
性別：男
年齢：65歳
誕生日：1月5日
血液型：A型
身長：170cm
体重：78kg
3サイズ：B96・W102・H99
流派：心意六合拳
職業：古書店経営
好きなもの：麻婆豆腐
趣味：水墨画





かし数カ月の治療もむなしく、メイ・リンは日に日に容態を悪化させていた。もっと設備の良い病室でより効果のある治療が必要である。だが唯一の身寄りであるゲン・フーには、それに要する多額の金銭を用意することなど到底不可能だった……。

「失礼、よろしいかな」　扉をノックして返事を待たずに、紺のスーツを着込んだ男が入ってくる。

「もう来るなと何度言わせるのじゃ。わしはもう闘わん」

「そうおっしゃらずに、もう一度考え直してはくださいませんか」　男は手にした封筒からパンフレットを取り出すとゲン・フーに差し出した。「世界一の異種格闘技大会」と書かれた表紙の文字が目に入る。ゲン・フーは男を押しのけ、メイ・リンのベッドに歩み寄った。

「あなたのような高名な格闘家が出場すれば、大会はより盛り上がることでしょう。それに、高額の賞金もきっとあなたのものに――」

ゲン・フーの足が止まり、口からうめきが漏れる。そう、その大金こそが今まさに必要なのだ。

しかし……。

「あなたの拳が、今度は命を救うのです」

その言葉とともにゲン・フーの記憶がまた時をさかのぼる。あの時本当に「若すぎた」のは自分の方だった。己の力への過信こそが拳に殺意を与えたのだ。それ故に若き命を奪ってしまった――。

混沌とした記憶の中をさまようゲン・フーには、ベッドの上のメイ・リンが必死に彼に語りかけているような気がした。おじいちゃん、おじいちゃん……。

――己の拳で本当に若き命を救う事ができるのか。

ゲン・フーは突然鋭い咆哮をあげると、男の方に振り向いた。拳を強く握りしめる。瞳に格闘家の光がよみがえる。そして、ゆっくりと踏み出す。

己の技の封印を解き、ゲン・フーは再び闘いの中へ赴くのだった――。

固有技データ

新技	技名	コマンド	属性	フレーム	ダ	や	ガ	被HOLD
固有打撃技								
	①(順歩捶)[じゅんほすい]	P	上	10(2)9	10	−2	−1	上P
	①撑掌[とうしょう]	⇘P	上	14(3)16	20	−2	6	上P
	②連捶[れんすい]	PP	(上上)	8(2)12	12	2	4	上P
☆	③連捶単把[れんすいたんは]	PP⇨P	(上上)中	18(2)24	20	1	6	上P
	①(丹鳳朝陽)[たんほうちょうよう]	⇘P	中	15(3)21	20	5	6	上P
	②丹鳳朝陽・虎蹲山[たんほうちょうよう・こそんざん]	⇙PP	中中	20(3)20	18	0	5	上P
	虎抱頭[こほうとう]	⇗P	上	12(2)26	20	×	10	上P
	①盤肘[ばんちゅう]	⇨P	中	11(3)21	18	7	8	上P
☆	②盤肘・丹鳳朝陽[ばんちゅう・たんほうちょうよう]	⇨PP	中中	22(3)21	20	5	6	上P
	①懐抱頑石[かいほうがんせき]	⇦P	中	15(2)21	20	0	5	上P
☆	②懐抱頑石・鷹促把[かいほうがんせき・ようそくは]	⇦PP	中中	24(3)28	25	×	12	上P
☆	②懐抱頑石・双推把[かいほうがんせき・そうすいは]	⇦P⇨P	(中中)	15(2)23	20	6	7	上P
☆	③懐抱頑石・双推把・双把[かいほうがんせき・そうすいは・そうは]	⇦P⇨P・P+K	(中中)中	18(3)30	30	×	13	上P
	挑領[ちょうりょう]	⬋P	中	13(3)23	25	×	8	上P
	単把[たんは]	⇨⇨P	中	12(2)23	20	−1	6	上P
	虎蹲山[こそんざん]	⇖⇙P	中	15(3)18	22	−3	2	上P
	①節疾歩[せんしっぽ]	⇨⇨HP	中	20(3)31	30	×	15	受け流し
	虎撲把[こぼくは]	P+K	中	13(2)25	30	×	8	上P
	鷹促把[ようそくは]	⇨⇦P	中	16(3)27	25	×	11	上P
	烏牛擺頭[うぎゅうはいとう]	⇦⇨P	中	16(3)34	50	×	18	受け流し
	双把[そうは]	⇨P+K	中	18(3)28	42	×	12	上P
	①斬捶[ざんすい]	⇩P+K	中	15(2)29	32	×	12	上中K
	②鶏子栽肩[ようしさいけん]	⇩P+K・⇦⇨P	中中	22(3)36	30	×	19	受け流し
	擺把[とうは]	H+P+K	上	18(2)20	30	×	4	上P
	①(弾腿)[だんたい]	⇙K	中	14(3)24	25	4	9	上中K
	②蛇出洞[じゃしゅつどう]	⇙KP	中中	24(3)26	30	×	11	上P
☆	①鶏腿[けいたい]	➡K	中	13(2)23	20	3	6	上中K
☆	②鶏腿・半旋風[けいたい・はんせんぷう]	➡KK	中上	31(4)26	30	×	11	上K
☆	①七寸腿[しちすんたい]	⇘K	下	17(2)23	12	5	7	下K
☆	②七寸腿・烏牛擺頭[しちすんたい・うぎゅうはいとう]	⇘K・⇘⇨P	下中	30(3)36	50	×	20	受け流し
	半旋風[はんせんぷう]	⇗K	上	14(4)26	30	×	11	上K
	①旋風脚[せんぷうきゃく]	⇧K	上	19(5)30	40	×	16	上K
☆	②旋風前掃腿[せんぷうぜんそうたい]	⇧K⇩K	上下	25(5)32	25	×	19	下K
	転身後蹴腿[てんしんこうしゅうたい]	⇦K	中	16(3)45	30	×	30	上中K
	側踹脚[そくたんきゃく]	⇨K	上	14(2)26	30	×	11	上K
	双飛脚[そうひきゃく]	H+K	上	16(3)30	35	×	14	受け流し
	前掃腿[ぜんそうたい]	⇩H+K	下	23(5)32	25	×	19	下K

新技	技名	コマンド		フレーム	減	や	ガ	被HOLD
特殊行動技								
☆	アピール:盤落地[ばんらくち]	⇨⇦⇨H+P+K or ⇦⇨⇦H+P+K		0(0)70	0	−	−	−
	前歩[せんぽ]	⇨⇨H		0(0)26	0	−	−	−
	側転[そくてん]	⇘P		0(0)44	0	−	−	−

新技	技名	コマンド	属性	ダメージ	間合い	硬差	爆	浮
投げ技								
	十字裏横[じゅうじかおう]	H+P	上段投げ	55	1.1	−	○	×
	雲閉日月把[うんぺいにちげつは]	⇩⇨H+P+K	上段投げ	40+10	1.2	−	○	○
	硬開三皇鎖[こうかいさんおうさ]	⇦⇙⇗P	上段投げ	20+20+20	1.2	10	×	×
	心意把[しんいは]	⇨H+P	上段投げ	50	1.1	−	○	○
	虎擺尾[こはいび]	(敵背後から)H+P	上段投げ	65	1.1	−	○	○
DH(ディフェンシブ-ホールド)								
	採手[さいしゅ]	(敵Pに)H/(背後の敵Pに)H	上中DH	0	−	6	×	×
	楼手[ろうしゅ]	(敵Kに)H/(背後の敵Kに)H	上中DH	0	−	8	×	×
	掛手[かしゅ]	(敵Pに)⇩H/(背後の敵Pに)⇩H	下段DH	0	−	5	×	×
	勾掛[こうか]	(敵Kに)⇩H/(背後の敵Kに)⇩H	下段DH	0	−	7	×	×
	龍調膀[りゅうちょうぼう]	(敵中段Kに対し)⇩⇙⇦H	中段DH	60	−	−	○	○
OH(オフェンシブ-ホールド)								
	圧手[あっしゅ]	⇨Hor(敵背後から)⇨H	上段OH	0	−	15	×	×
	揪腿[しゅうたい]	⇨⇦Hor(ジャンプ中)H	上段OH	50	−	−	○	○
☆	①捲地風[けんちふう]	⇩⇘⇨H	上段OH	40	−	−	×	×
☆	②猴形[こうけい]	(捲地風中に)⇩⇘⇨P	派生	45	−	−	○	○
☆	猴搬技[こうはんし]	(敵しゃがみ時)⇧H※1	下段OH	40	−	5	○	○
☆	虎蹲山[こそんざん]	(敵背後から)⇨⇦H	上段OH	30	−	10	×	×

※1(敵しゃがみ時)(ジャンプ中)⇩Hor(敵しゃがみ背後から)⇩H

基本技データ

新技	技名	コマンド	属性	フレーム	ダ	や	ガ	被HOLD
基本打撃技								
	順歩捶[じゅんほすい]	P	上	10(2)9	10	-2	-1	上P
	丹鳳朝陽[たんほうちょうよう]	⇨P	中	15(3)21	20	5	6	上P
	崩捶[ほうすい]	⇩P	下	11(2)10	5	-3	2	下P
	高弾腿[こうだんたい]	K	上	11(3)26	30	×	10	上K
	弾腿[だんたい]	⇨K	中	14(2)24	25	4	9	上中K
	斧刃脚[ふじんきゃく]	⇩K	下	12(2)25	12	12	14	下K
背後攻撃技								
	転身崩捶[てんしんほうすい]	P	上	10(2)19	13	-2	5	上コ
	転身挑領[てんしんちょうりょう]	⇨P	中	16(3)23	17	6	12	上コ
	転身下崩捶[てんしんかほうすい]	⬇P	下	13(2)20	11	1	5	下コ
	転身蹴腿[てんしんしゅうたい]	K	上	14(2)27	30	×	10	上く
	後蹴腿[こうしゅうたい]	⇩K	中	14(3)30	27	5	11	上中K
	転身下踏脚[てんしんかとうきゃく]	⬇K	下	16(3)27	25	30	14	下く
ジャンプ攻撃技								
	中空上歩捶[ちゅうくうじょうほすい]	(前J中)P	中	10(4)21	20	30	6	上P
	中空踏脚[ちゅうくうとうきゃく]	(前J中)K	中	10(4)26	30	×	12	受け流し
	飛躍撞把[ひやくとうは]	(前J着地際)P	上	19(2)19	30	×	4	上P
	飛躍掃腿[ひやくそうたい]	(前J着地際)K	下	23(5)32	25	×	19	下K
	中空順歩捶[ちゅうくうじゅんほすい]	(上J中)P	中	10(4)21	20	30	6	上P
	中空落踏脚[ちゅうくうらくとうきゃく]	(上J中)K	中	10(4)26	30	×	12	受け流し
	跳躍撞把[ちょうやくとうは]	(上J着地際)P	上	19(2)19	30	×	4	上P
	跳躍掃腿[ちょうやくそうたい]	(上J着地際)K	下	23(5)32	25	×	19	下K
	退身撞把[たいしんとうは]	(後J着地際)P	上	19(2)19	30	×	4	上P
	退身掃腿[たいしんそうたい]	(後J着地際)K	下	23(5)32	25	×	19	下K
ダウン攻撃技								
☆	落襲撃[らくしゅうげき]	⇧K		37(—)53/54	18	—	—	—
	地撞掌[ちとうしょう]	⇩P		19(2)32	10	—	—	—

※ダウン攻撃の硬直は(成功時／失敗時)です

基本技

ゲンフーの持つジャンプ攻撃は上・中・下段にバランス良く揃っている。使い分ければ強力な武器になるぞ。

ゲン・フーの動作はトリッキーで対応しにくいのが特徴だ。そこを活かして戦うのが勝利への鍵だ。そこで有効なのが初期動作がすべて似かよっているジャンプ攻撃の使い分けだ。ただし連続して使うと空中にいる時点でツブされやすくなるので要注意。またゲン・フーは自ら振り返る技を持っていないので、背後攻撃はそれほど使えない。機会があったら使うくらいにとどめよう

丹鳳朝陽

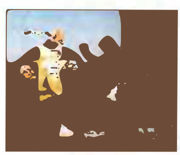
●コマンド：⇨P　●ダメージ値：20



すくい上げるように放つパンチ。⇨Pの後にもう一回Pを入力すれば虎蹲山という、モーションの違う技になるぞ。デュレイをかけて使うことができる技。

斧刃脚

●コマンド：⇩K　●ダメージ値：12



相手のすねに足刀をあてるキック攻撃。相手をダウンさせる威力はないが、出が速いので攻撃モーションをつぶすのに便利。ラッシュを防ぐ時に使うといい。

中空順歩捶

●コマンド：(前ジャンプ中)P　●ダメージ値：20



ジャンプして空中から繰り出す打撃技。着地してから攻撃する飛躍撞把と併用するといい。また、打撃を警戒され始めたらジャンプから投げなどを狙おう。

飛躍撞把

●コマンド：(前ジャンプ着地際)P　●ダメージ値：30



ジャンプ後、着地してから掌底突きを繰り出す技。威力は大きいが攻撃判定が発生するまで時間がかかるので、読まれてしまうとピンチにおちいりやすい。

飛躍掃腿

●コマンド：(前ジャンプ着地際)K　●ダメージ値：25



ジャンプ後、着地してから一回転する足払いを放つ。飛躍撞把と同じく、攻撃判定ができるまでのスキが大きいので、多用して使うのは避けるように。

地撞掌

●コマンド：(ダウンした相手に)⇩P　●ダメージ値：10



倒れた相手に追加ダメージを与えるダウン攻撃。飛び上がる落蹴撃よりもスキが少ないので、こちらをメインで使おう。落蹴撃は外れるとリスクが大きいぞ。

固有技

単発技が多く、連続コンボがやや少ないのがゲン・フーの特徴だ。数多く技を当てていく必要があるぞ。

ゲン・フーは下段攻撃の種類が極端に少なく、中段攻撃を多く持っているぞ。ダウンを奪える前掃腿はもちろんのこと、七寸腿やそれぞれを組み込んだ旋風前掃腿や七寸腿・烏牛擺頭などを多用して、下段の弱さを感じさせないように心がけよう。これを繰り返して、相手をしゃがませられたら、豊富な中段攻撃が活きてくる。相手に下段の弱さを悟らせないようにしよう。

懐抱頑石

●コマンド：⇦P　●属性：中　●ダメージ値：20



踏み出しつつ繰り出す肘打ち。動作自体は盤肘と似ているが、次に派生する技がまったく違うので常に混ぜて使っておこう。そうすれば肘打ちの次の技がどちらになるか判別しづらくなるからだ。

箭疾歩

●コマンド：⇨⇨HP　●属性：中　●ダメージ値：30



特殊行動技の箭歩から、中段打撃を出す。箭疾歩を何度か使って技の印象を相手に与えておけば、単なる箭歩での移動でも相手はガードを外せなくなってくるはずだ。そこを投げなどにつないでやろう。

烏牛擺頭

●コマンド：⇦⇨P　●属性：中　●ダメージ値：50



腕全体を振り回して勢いをつけ、肩を当てる威力の高い突進技。前に踏み出す技なので、多少の距離は問題としないのだ。欠点は相手を大きく吹き飛ばしてしまうのでダウン攻撃につなぐことができない点だ。

双把

●コマンド：⇨P+K　●属性：中　●ダメージ値：42



両手を揃えて出す掌底突き。この技も前進するタイプのモノなのでリーチは問題ないが、攻撃判定が発生するまで時間がかかるのが弱点だ。相手の立ち上がり時に、技を重ねるような使い方が効果的だろう。

前掃腿

●コマンド：⇩H+K　●属性：下　●ダメージ値：25



ゲン・フーの持つ、ほぼ唯一の下段攻撃。モーションが長いが、ヒットさせれば相手をダウンさせるので、デンジャーゾーンでは果敢に狙おう。技自体が遅いので中段を多く使って、相手を立たせてから使わないと、あっさり対応されてしまう。

盤肘・丹鳳朝陽 ●コマンド：⇨PP ●属性：中中 ●ダメージ値：20



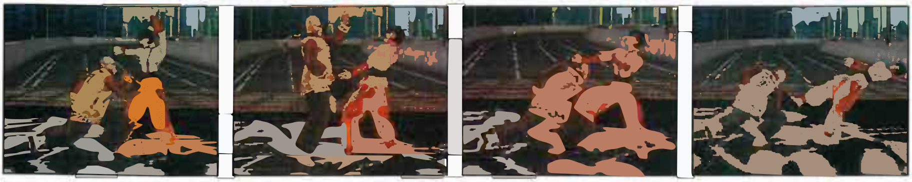
前に踏み出しつつ出す肘攻撃、盤肘から丹鳳朝陽につなぐコンビネーション。Pをもうひとつ追加すれば丹鳳朝陽で振り上げた手を、縦に振り下ろす攻撃を追加することができるのだ。ワンパターンにならないように手数を変化させて使えば、対戦相手の目をくらますことができるぞ。

懐抱頑石・鷹促把 ●コマンド：⇦PP ●属性：中中 ●ダメージ値：25



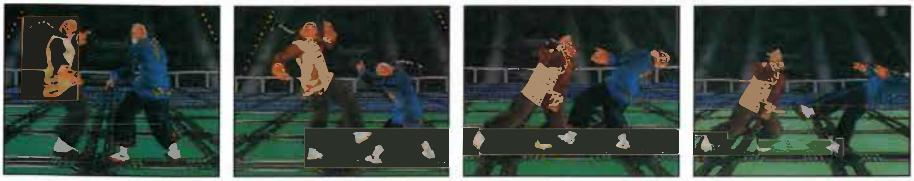
先に紹介した懐抱頑石から、相手をその場に叩きつける鷹促把につなぐ攻撃。盤肘から始まるコンボとの最大の違いは、ヒットさせれば相手をその場にダウンさせられる点だ。デンジャーゾーンで使えば受け身を取りづらいので有効だ。ふたつの技を選択肢的に使えば、相手のタイミングを狂わせられるぞ。

鶏子栽肩 ●コマンド：⇩P+K・⇦⇨P ●属性：中中 ●ダメージ値：30



アッパーカットのように相手を打つ斬捶で相手を浮かし、踏み込みながら肩を当てる2連続のコンボ。1発目が当たらなくても2発目がヒットすれば相手をダウンさせられるのが特徴だ。ディレイがかかるのでタイミングをズラして使おう。斬捶自体を誘いとして2発目だけを当てていくのも作戦だぞ。

七寸腿・烏牛擺頭 ●コマンド：⇘K・⇘⇨P ●属性：下中 ●ダメージ値：50



下段に足刀の蹴りを当てて、相手の動きを止めてから烏牛擺頭を当てるコンビネーション。立ちガードで戦っている相手にいきなり烏牛擺頭を出すよりもヒット率が高くなるぞ。また七寸腿で止めて、投げ技などに移行するのも作戦だ。先に単発で烏牛擺頭を使って、相手に単発の印象を与えてから使おう。

固有技

ゲン・フーのDHはダメージを与えられない技が多い。DHからどう技を組み立てるかが重要になってくるぞ。

投げ技が多くないゲン・フーだが、打撃のリーチが全般的に短いので、接近戦になったら果敢に狙っていく必要があるぞ。また一撃で与えるダメージが大きいゲン・フーではDHからの攻撃も大きな武器だ。それ自体に攻撃力がなくても使えるようにしておいて損はないだろう。DHで有効な技はジャンプから出せる揪腿やこ猴枝などだ。ジャンプ技はいきなり使うと意外と引っかけやすいのだ。

雲閉日月把

●コマンド：H+P+K
●属性：上段投げ　●爆○・浮○　●ダメージ値：40+10



相手を肩で抱え上げ、そこに掌底を叩き込んで相手を頭上高く吹き飛ばす攻撃。相当高くまで浮かせられるので、普段入らない様な追加攻撃も入れられる。まれに揚把に化けるので注意。

閉三皇鎖

●コマンド：P　●属性：上段投げ
●爆×・浮×　●ダメージ値：20+20+20



腕関節を極め、肘でついてから顔面に打撃を加える投げ扱いの3連続技。この技は相手がダウンしないのが大きな特徴で、この技の直後に別のコンビネーションを入れることもできるのだ。

心意把

●コマンド：H+P
●属性：上段投げ　●爆○・浮○　●ダメージ値：50



相手を引いて巻き込み、そこに肩をぶち当て反動で大きく吹き飛ばす攻撃。長めの距離を跳ばすことができるので、デンジャーゾーンでの爆発や、リングアウトを狙うときなどに使うと有効だぞ。

採手

●コマンド：(敵Pに)H／(背後の敵Pに)H　●属性：上中DH
●爆×・浮×　●ダメージ値：0



相手の打撃を受け流すDH。ゲン・フーが使う技は相手にダメージを与えるモノではなく、相手の動きを止める効果がある。また採手で受け流されると位置が入れ替わるので、相手は対応しづらい。

摟手

●コマンド：(敵Kに)H／(背後の敵Kに)H　●属性：上中DH
●爆×・浮×　●ダメージ値：0



蹴り技を受け流す摟手も、相手にダメージを与えることはできない。ただし、押し返すときに軸がズレるので、速攻で投げに行けばほとんど投げることができるぞ。投げ抜けにだけは注意するように。

掛手

●コマンド：(敵Pに)H／(背後の敵Pに)H　●属性：下段DH
●爆×・浮×　●ダメージ値：0



しゃがみ状態で出したパンチを押し戻す技。この技を使った直後にガードされると、立ち技は防がれるので、下段攻撃の前掃腿でダウンを奪おう。それをガードするようになったら中段攻撃が有効だ。

勾掛

●コマンド：(敵Kに)H／(背後の敵Kに)H　●属性　下段DH
●爆×・浮×　●ダメージ値：0



しゃがみキックを受け流す技。これも相手にダメージを与えることはできないのだ。下段狙い以外で有効なのは、投げへの移行やOHなどでの対応だ。どれかひとつに片寄らぬように注意しよう。

圧手

●コマンド：⇨（敵背後から）⇨H　●属性：上段OH　●爆×・浮×　●ダメージ値：0



自ら摑みかかりに行き、相手を押し戻す技。連携のコンボを叩き込んだり、デンジャーゾーンで追い込む時などに有効だ。ガードが固くなったら下段攻撃の前掃腿でダウンを奪ってやるといいだろう。

揪腿

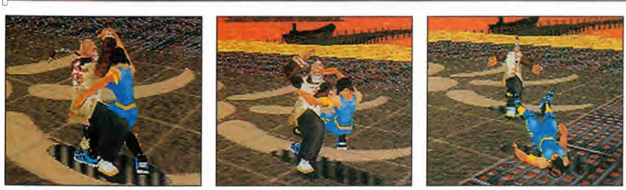
●コマンド：⇨⇨H／(ジャンプ中)H　●属性：上段OH　●爆○・浮○　●ダメージ値：50



相手の腕を押さえ、首を固定してから後ろから足をかけて地面に叩きつける技。コマンドで入力するよりもジャンプ中に出す方が使いやすい。下がりながら使うのも相手をひっかけやすいので有効だ。

猴形

●コマンド：(捲地風中に)P　●属性：上段OHからの派生
●爆○・浮○　●ダメージ値：45



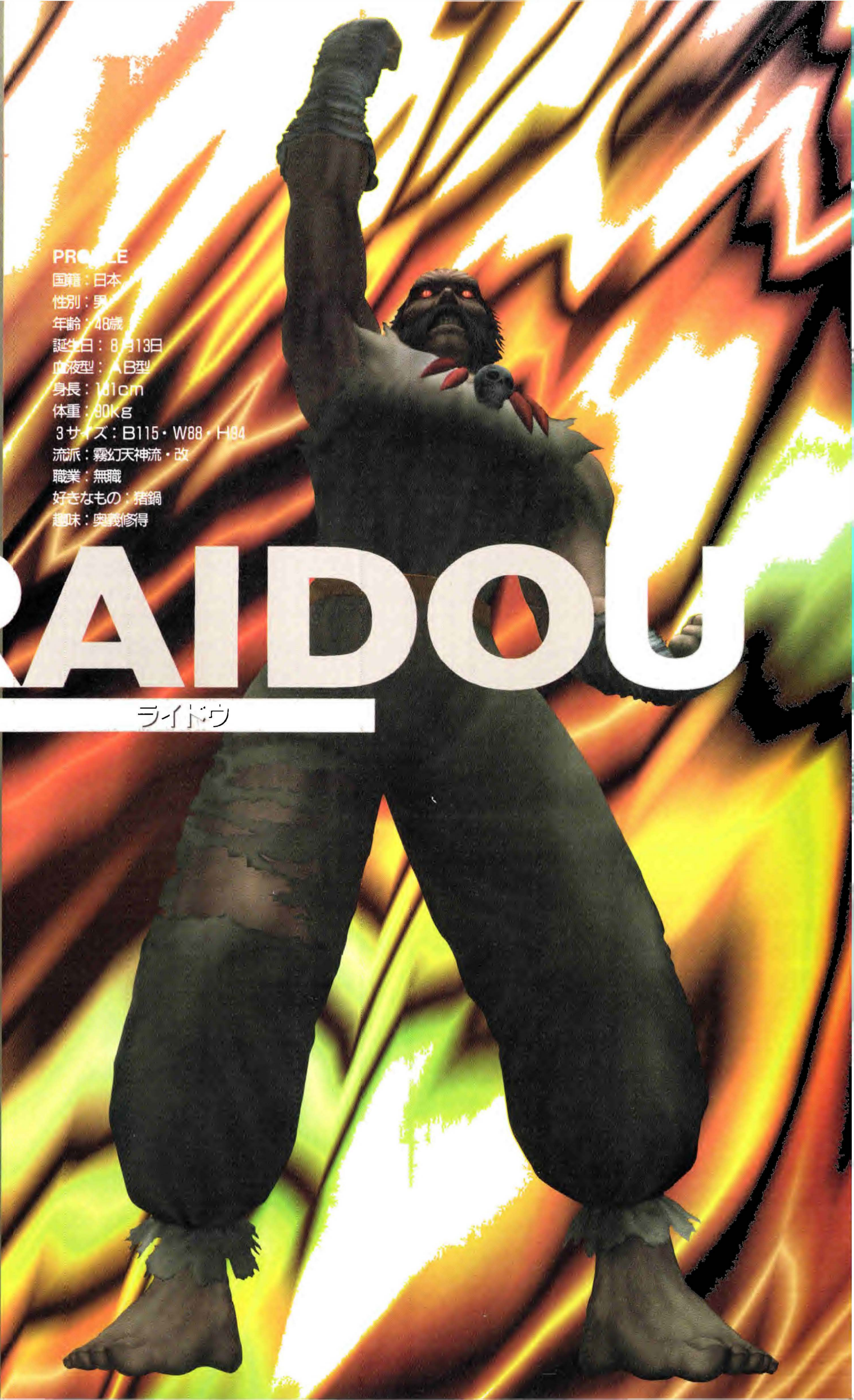
肘を逆関節に極める捲地風から、横殴りに突きを入れるのが猴形だ。入力のタイミングは捲地風で肘に拳を叩きつける直前に入力しよう。落下地点が離れるので、空中で追加技を入れることはできないぞ。

猴搬枝

●コマンド：(敵しゃがみ時)H／(敵しゃがみ中)ジャンプ中H　(敵しゃがみ背後から)H
●属性：下段OH　●爆×・浮×　●ダメージ値：40



ゲン・フーの持つOHの中で唯一の下段技。しゃがんでいる敵目掛けて飛び込みながら使うのが効果的だ。ただし多用しすぎれば、ジャンプ中にツブされるので中段の固有技とまじえて使おう。



PROFILE

国籍：日本
性別：男
年齢：48歳
誕生日：8月13日
血液型：AB型
身長：181cm
体重：90Kg
3サイズ：B115・W88・H94
流派：霧幻天神流・改
職業：無職
好きなもの：猪鍋
趣味：奥義修得

RAIDOU

ライドウ

STORY

闇の中で男はうなりをあげた。
男は雷道という名で呼ばれていた。しかしそれさえも忘れかけていた。自らの過去を思い出すことはなかった。ただ己の甥を倒した時、里を去った頃の記憶が一瞬だけよみがえった…。

霧幻天神流忍術宗家の長男として生まれた雷道は、そのたぐいまれな武術の技を賞賛されるどころか、むしろ恐怖さえ感じられていた。一度拳を交えただけで対戦相手の技を自分のものにしてしまう。雷道の武術は、まさに敵を「殺す」ための武術だった。
雷道の父、武雷は次男・紫電が己の意志をそのまま受け継ぎ成長していくのを喜ぶ一方で、流派を継承すべき雷道が里をたびたび抜け出している事実に不安を感じていた。あやつは里の武術では飽きたらず、外界にその相手を求めている。
雷道は常にどんな相手でも起きあがれなくなるまで打ちのめした。父・武雷は息子に技を教えた自分自身を責めた。
しかし、雷道は自らの意志で全ての技を貪欲に吸収し続けていた。そして彼にとって、さらに強くなることこそが己の存在理由となっていた——。

雷道が稽古相手に再起不能の重傷を負わせた日、父・武雷は決断した。己の後を継ぐ次期頭首には次男・紫電を選ぶと。彼は恐れていた。雷道はもはや彼の手には負えなかった。その実力、野心があまりに大きくなりすぎていた。いずれはこの里をも破滅に導くかも知れない。まして、頭首に代々伝えられてきた技だけは、雷道には決して教えられぬ…。
紫電への頭首継承の話が公になると里の人間は安堵し、そして長男でありながらその座につけなかった雷道に対し不安を感じていた。

次の日、父・武雷は雷道を部屋に呼ぶと何も言わず息子の目をただじっと見つめた。
その目にあるのは怒りでも哀しみでもなかった。ただ力への飢えがあった。しばらくすると雷道は唇をゆがめて笑い始めた。目の前の父をあざ笑った。そしてこれまで里にとどまっていた己の愚かさをあざ笑った。
雷道は言葉一つ残さずに部屋を出た。そして、そのまま里の道を肩を震わせゆっくりと歩いた。その姿を見た里の人間は皆すぐさま身を隠した。
鬼が歩いていた。鬼はそのまま里を出て行った——。

それから長い年月が流れていた。が、雷道には最強を極めるため、またたく間に過ぎ去っていく修練の時に過ぎなかった。空手家、柔道家、拳法家、プロレスラーなどあらゆる格闘技の使い手と闘い、その技を己のものとした。対戦相手はことごとく再起不能になるまで傷つけられた。
霧幻天神流・疾風（はやて）。己の里で頭首の座につくはずだった男。弟・紫電の息子。そして今や自分の意志で動くことさえできぬ男……。
疾風を里の外で待ち受けていた雷道は、容赦なく彼を叩きのめした。自分の甥を討つのに、雷道は何のためらいも感じなかった。その圧倒的な力と技に疾風はなすすべがなかった。自分の繰り出す全ての技を返され、その直後に同じ技を浴びせられた。疾風は戦っている相手が自分と同じ里で武術を修得した人間、自分の叔父だとは思いもよらなかった。
このままでは命はない——そう直感した時、疾風は最後の技を放った。一子相伝で継承されてきた霧幻天神流奥義・裂空迅風殺。
雷道はそれを待っていた。技を決められ体に強烈な痛みを感じながらも、雷道は喜びの笑みをもらしていた。
次の瞬間、疾風は自らの奥義をうけ、意識を失った——。

今､雷道は世界的に名高い格闘大会D・O・A（デッド・オア・アライブ）の招待をうけ、主催者フェイム・ダグラスのもとにいる。フェイム・ダグラスは自分のボディ・ガードとして雷道に多額の報酬を約束した。しかし、雷道の求めるものはただ力のみであった。大会に集まる強者たちの力を己のものとするため、彼は闇の中で待ち続けていた。
彼方から歓声が聞こえる。大会の優勝者が決まったのか。闇の中で雷道はもう一度うなりをあげ、いかずちを呼んだ。
わが拳こそ最強なり
闘いが始まる——

固有技データ

新技	技名	コマンド	属性	フレーム	ダ	や	ガ	被HOLD
固有打撃技								
	スマッシュフック	↘P	中	14(2)28	28	×	12	上P
	バックフック	↖P	上	13(3)18	20	−3	0	上P
	日輪脚[にちりんきゃく]	↙K	中	20(4)30	35	×	22	受け流し
	破幻蹴[はげんしゅう]	↑K	上	10(2)29	30	×	12	上K
	月輪脚[げつりんきゃく]	↘K	中	13(5)55	45	×	41	受け流し
	ヒールハンマー	↙K	中	18(3)25	30	×	9	上中K
	地旋刀[ちせんとう]	↙P	下	16(2)25	18	8	9	下P
	レッグスパイク	↙K	下	19(3)28	25	8	13	下K
	①(上段正拳突き)[じょうだんせいけんつき]	P	上	10(2) 8	10	-5	-5	上P
	①翻身単鞭[ほんしんたんべん]	↘P	中	24(4)21	25	9	9	上P
	②正拳・上段蹴り [せいけんじょうだんげり]	PK	(上上)	12(2)28	30	30	11	上K
	②連弾[れんだん]	PP	(上上)	8 (2)15	12	3	4	上P
	③昇連弾[しょうれんだん]	PPK	(上上)中	17(2)29	30	×	12	上中K
	③連刀撃 れんとうげき]	PPP	(上上)中	15(3)25	23	×	10	上P
	③空旋斬刀[くうせんざんとう]	PP←P	(上上)中	19(2)23	20	11	12	上P
	④滅鬼薙ぎ蹴り [めっ きなぎげり]	PP←PK	(上上)中中	21(2)33	30	×	16	上中K
	①(閃天脚)[せんてんきゃく]	K	上	12(2)24	30	9	10	上K
	②連天脚[れんてんきゃく]	KK	上上	18(3)30	25	×	14	上K
	②連地脚[れんちきゃく]	K↓K	上下	25(3)31	25	×	16	下K
	①ボディブロー	→P	中	11(2)22	18	8	8	上P
	②ストマッククラッシュ	→PP	(中中)	13(2)27	18	11	12	上P
	③クラッシュヒールハンマー	→PP←K	(中中)中	20(3)25	30	×	9	上中K
	③クラッシュレッグスパイク	→PP↙K	(中中)下	25(3)28	25	8	13	下K
	①(アッパー)	↘P	中	15(3)22	20	3	7	上P
	②ヘルスマッシュ	↘P➡P	(中中)	11(4)26	20	9	12	上P
	③ヘブンスマッシュ	↘P➡P➡P	(中中)中	22(4)31	30	×	17	上P
	①空旋刀[くうせんとう]	←P	中	15(2)23	20	11	12	上P
	②空震撃[くうしんげき]	←P→P	中中	15(2)26	28	×	8	上P
	②破妖薙ぎ蹴り[はようなぎげり]	←PK	中中	21(2)33	30	×	16	上中K
	①ジャンピングニーバット	→K	中	15(2)29	30	×	12	上中K
	②ニーハンマー	→K←P	中中	25(3)34	25	×	20	上P
	①(弾腿)[だんたい]	↗K	中	14(3)24	25	4	9	上中K
	②蛇出洞[じゃしゅつどう]	↘KP	中中	24(3)26	30	×	11	上P
	トラースキック	(立ち中に)K	上	12(2)27	35	×	12	上K
	スマッシュ	➡P	中	12(2)24	25	×	8	上P
	雷震撃 らいしんげき]	→→P	中	14(2)26	28	×	10	上P
	ショルダータックル	←→P	中	20(5)26	40	×	13	受け流し
	デビルズアッパー	↙↘P	中	21(3)33	20	×	18	上P
	地滑り[じすべり]	→→K	下	30(4)37	25	×	23	下K
	蒼空斬刀[そうくうざんとう]	P+K	上	13(3)25	30	×	10	上P
	双把[そうは]	→P+K	中	18(3)28	42	×	12	上P
	ローリングソバット	H+K	上	14(3)29	35	×	13	上K
	スライディング	↓H+K	下	19(3)24	25	6	12	下K

投げ技

新技	技名	コマンド	属性	ダメージ	間合い	硬差	爆	浮
	十字絡み[じゅうじがらみ]	H+P	上段投げ	50	1.1	−	○	○
	フランケンシュタイナー	↓↘→H+K	上段投げ	60	1.1	−	○	×
	朧[おぼろ]	↘↙P+K	上段投げ	65	1.1	−	×	×
	硬開三皇鎖[こうかいさんおうさ]	←↓↗P	上段投げ	20+20+20	1.2	10	×	×
	風車式バックブリーカー[ふうしゃしきバックブリーカー]	←↗↓↘→P	上段投げ	75	1.1	−	×	×
	天崩轟雷衝[てんほうごうらいしょう]	↓↘→←→P+K	上段投げ	85	1.2	−	○	×
	ジャパニーズオーシャンボム	(敵しゃがみ時)↘H+P+K	下段投げ	85	1.25	−	○	×
	裏投げ[うらなげ]	(敵背後から)H+P	上段投げ	65	1.1	−	○	×
DH(ディフェンシブ・ホールド)								
	柳閃掌[りゅうせんしょう]	(敵Pに)H/(背後の敵Pに)H	上中DH	25	−	3	×	×
	柳閃刀[りゅうせんとう]	(敵Kに)H/(背後の敵Kに)H	上中DH	35	−	5	×	×
	地柳拳舞[ちりゅうけんぶしまい]	(敵Pに)↓H/(背後の敵Pに)↓H	下段DH	0	−	10	×	×
	地柳脚舞[ちりゅうあしのまい]	(敵Kに)↓H/(背後の敵Kに)↓H	下段DH	0	−	17	×	×
	蹴撃獲投 しゅうげきかくとう]	(敵中段Kに対し)↓↗←H	中段DH	60	−	−	○	×
OH(オフェンシブ・ホールド)								
	ティー・カウ・コーン	→H	上段OH	40	−	10	×	×
	幻影[げんえい]	→→H	上段OH	0	−	10	×	×
	①ヘッドロック	↓↘→Hor(ジャンプ中)H	上段OH	35	−	−	×	×
	②ブルドッキングヘッドロック	(ヘッドロック中に)←←H	派生	40	−	−	○	×
	裂空迅雷殺[れっくうじんらいさつ]	→↗↓↙←H	上段OH	85	−	−	×	×
	ニーボンバー	(敵しゃがみ時)↙Hor(•)(前J中)➡↓H	下段OH	45	−	10	×	×
	ショートキャノン	(敵背後から)→H	上段OH	30	−	10	×	×
	上歩靠[じょうほこう]	(敵背後から)→→Hor↓↙→H	上段OH	60	−	−	○	○
	①スリーパーホールド	(敵背後から)→↗↓↙←H	上段OH	50	−	−	×	×
	②スイングスリーパー	(スリーパーホールド中に)→↙↓↘←H	派生	55	−	−	○	○
	バーストニードル	(敵しゃがみ背後か ら)⊣	下段OH	50	−	−	○	○

RAIDOU INPUT SKILLS

基本技データ

新技	技名	コマンド	属性	フレーム	ダ	や	ガ	被HOLD
基本打撃技								
	上段正拳突き	P	上	10(2)8	10	-5	-5	上P
	アッパー	⇘P	中	15(3)22	20	3	7	上P
	下段正拳突き	⇩P	下	10(2)12	5	-3	2	下P
	閃天脚	K	上	12(2)24	30	9	10	上K
	弾腿	⇘K	中	14(3)24	25	4	9	上中K
	下段廻し蹴り	⇩K	下	14(2)22	10	10	12	下K
背後攻撃技								
	背撃裏拳	P	上	11(3)18	11	0	5	上P
	背撃中段手刀	⇩P	中	16(2)20	14	0	4	上P
	背撃下段手刀	⬇P	下	13(3)20	13	1	5	下P
	背撃上段蹴り	K	上	15(3)25	30	×	9	上K
	背撃中断蹴り	⇩K	中	15(3)29	26	8	13	上中K
	背撃下段蹴り	⬇K	下	18(5)27	25	30	14	下K
	落震芽	⇧K	中	22(2)26	25	×	8	上中K

新技	技名	コマンド	属性	フレーム	ダ	や	ガ	被HOLD
ジャンプ攻撃技								
	進空掌	(前J中)P	中	10(4)21	20	30	6	上P
	進空蹴	(前J中)K	中	10(4)26	50	×	18	受け流し
	進撃掌	(前J着地際)P	中	14(2)26	25	×	9	上P
	進刺蹴	(前J着地際)K	中	15(2)29	30	×	12	上中K
	留空掌	(上J中)P	中	10(4)21	20	30	6	上P
	留空蹴	(上J中)K	中	10(4)26	30	×	18	受け流し
	留撃掌	(上J着地際)P	中	14(2)26	25	×	10	上P
	留刺蹴	(上J着地際)K	中	15(2)29	30	×	12	上中K
	退撃掌	(後J着地際)P	中	18(2)22	25	×	6	上P
	退刺蹴	(後J着地際)K	中	15(2)29	30	×	12	上中K
ダウン攻撃技								
	技名	コマンド		フレーム	減	や	ガ	被HOLD
	奈落突き	⇧P		37(—)60/54	18	—	—	—
	ストンピング	⇗K		17(8)31	12	—	—	—

※ダウン攻撃の硬直は(成功時/失敗時)です

基本技

スピードが速いうえにダメージも大きい、万能キャラ。クセも無く、使いやすい基本技がそろっている。

ライドウの基本技は、スピードと破壊力をあわせ持っている。どの技もとりたてて遅いというものは無く、また動きにクセがあって使いにくいといったものも無い。安定した強さが期待できる。コンビネーションの1発目としての役割も果たし、相手の攻撃の流れを止めるための技もある。目立った弱点の無い、相手にしてみればいやらしいキャラだ。全ての技を有効に使って闘おう。

上段正拳突き
●コマンド:P ●ダメージ値:10



正拳突きと言うよりは、軽いジャブといった感じの上段属性のパンチ。コンビネーションのきっかけともなる技だ。特筆するようなことは何も無い。

アッパー
●コマンド:⇘P ●ダメージ値:20



中段属性のアッパー。ここからヘルスマッシュやヘブンスマッシュへ派生する。しゃがんでいる相手にも当たる、便利な基本打撃技だ。

弾腿
●コマンド:⇘K ●ダメージ値:25



中段属性のキック攻撃。リーチが短く、牽制などには向かない。近い間合いで、相手にしゃがませないように攻撃の流れに組み込んで使おう。

背撃裏拳
●コマンド:(敵に背後向け)P ●ダメージ値:11



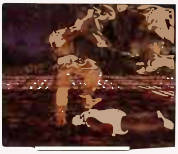
敵に背後を取られた時に、振り向きつつ出る上段属性のパンチ攻撃。背後からの攻撃に対しては無防備なので、早目に振り向くなどして対処しよう。

進撃掌
●コマンド:(前J着地際)P ●ダメージ値:25



中段属性の掌底での打撃技。ジャンプの着地際という、あまり無いタイミングでコマンドを入力することによって出せる。不意打ちに使おう。

ストンピング
●コマンド:(ダウンした相手に)⇗K ●ダメージ値:12



ダウンした相手を踏みつける追い打ち攻撃。他の技と比べると、それほどダメージは大きくない。避けられることを考えると、無理に狙う必要はない。

固有技

強烈な単発の打撃技からガードを揺さぶるコンビネーションまでバランスよく持っている。全てを使いこなせ！

ライドウの固有打撃技には特にかたよりが無く、強烈な単発の打撃技やガードを揺さぶるようなコンビネーション、当てやすい中段属性の技などがそろっている。どれも使いやすいうえ、強力なものばかりだ。スピードも遅くなく、技の充実面から見ると、欠点は見当たらない。どんな状況からでも攻撃に移ることができる。強力な投げ技やホールド技とあわせて使い、最強を目指そう。

日輪脚　●コマンド:⇘K　●属性:中　●ダメージ値:35




前方に回転しながらの浴びせ蹴り。移動しながらの技なので間合いが広く、中段属性なので、しゃがんでいる相手にもヒットする。技の後の硬直時間が長いのと技の判定が出るまでが遅いので、多用は出来ないが、中間距離からの奇襲攻撃には便利な技だ。読まれてガードされるとスキだらけなので注意！

[redacted]ド:⇩K　●属性:中　●ダメージ値:45



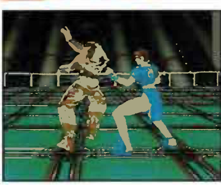

後方に宙返りしながら相手を蹴る、いわゆるサマーソルトキック。技の出るスピードは速いが、攻撃判定が終った後のモーションが大きいため、当たらなかった時の反撃は必至だ。あまり頻繁に使うと危険。出の速さを利用して、相手が攻めてきた所にカウンターヒットを狙うことも出来る。

ヒールハンマー　●コマンド:⇦K　●属性:中　●ダメージ値:30




脚を大きく振り上げ、脚を下ろす時に踵で打撃を入れる。いわゆる踵落し。リーチは短いが、技のスピードが速く、接近戦で効果を発揮する。脚を振り上げる時に攻撃判定は無く、あくまでも振り下ろす脚の踵だけ。デンジャーゾーンなどで使うと、相手は受け身を取り難いので、さらに有効だ。

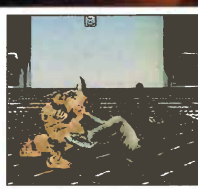
地旋刀　●コマンド:⇗P　●属性:下　●ダメージ値:18




下段属性の裏拳。回転し、拳で相手の足元を攻める。相手を転ばせることが出来るわけでもなく、ダメージが特別多いということもない下段攻撃。技のスピードが遅いといったことも無い。この技を当てるのは難しくないが、攻撃が次に続かない。使う機会は多くはないだろう。

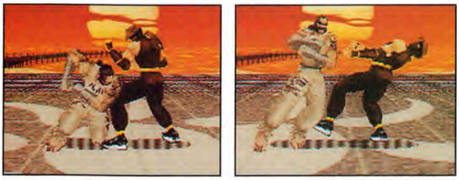
ニーハンマー　●コマンド:⇨K ⇦P　●属性:中中　●ダメージ値:25





中段属性の膝蹴りから、両手を合わせて相手に叩きつけるハンマー攻撃へのコンビネーション。どちらも中段属性なうえ、攻撃判定が強く、相手の技に潰されるといったことも少ない。

ショルダータックル　●コマンド:⇦⇨P ●属性:中 ●ダメージ値:40



低い体勢から、肩で相手に突進するタックル攻撃。攻撃判定が強く、突進能力もあり、使いやすい技のひとつだ。技の判定が出るまでが少し遅いので、近い間合いで使っても潰されてしまう。少し離れた位置からの奇襲や、相手の攻撃を誘ってのカウンター攻撃に使うといいだろう。

デビルズアッパー　●コマンド:⇧⇧P ●属性:中 ●ダメージ値:20



相手を浮かせる事が出来る、大振りのアッパー。技の後、相手に背を向けてしまう。技のスピードは速いが、モーションが大きく、接近戦でいきなり出しても当てるのは難しいだろう。

地滑り　●コマンド:⇨⇨K ●属性:下 ●ダメージ値:25



滑り込むような下段属性のスライディング攻撃。勢いを付け、移動しながら攻撃する。攻撃判定が出るまでにだいぶ時間がかかるので、離れた間合いから使うようにしよう。不意の下段攻撃だけあって、ヒットすることは多い。移動距離が長いので、奇襲攻撃や不意打ちにも効果の高い技だ。

滅鬼薙ぎ蹴り　●コマンド:PP⇦PK ●属性:（上上）中中 ●ダメージ値:30



上段属性のパンチ2発から中段属性の裏拳、中段属性の後ろ回し蹴りへのコンビネーション。しゃがんでいる相手にも当てることが出来、技のスピードも速く、スキも小さいので使いやすい。空中コンボにも使える、ライドウの打撃コンビネーションの代表格とも言える技だ。

ヘブンスマッシュ　●コマンド:⇧P➘P➘P ●属性:（中中）中 ●ダメージ値:30



中段属性のアッパーから中段属性の打ち下ろすフック、モーションの大きな中段属性のアッパーへのコンビネーション。3発とも中段属性でスピードも速く、当てやすい。途中で止めて他の技へ移行するなど攻めにバリエーションを持たせると、さらに効果を発揮する、強力な技のひとつだ。

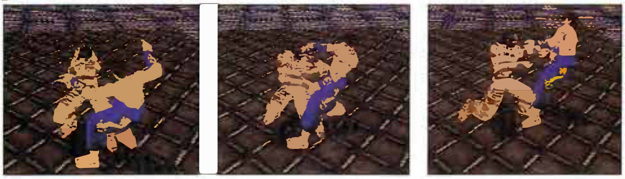
固有技

強大な破壊力を持つ投げ・ホールド技を多く持つライドウ。難しいコマンドを確実に入力出来るかが勝負だ。

他のキャラの投げ・ホールド技と比較して、圧倒的な破壊力の技を多く持つが、どの技もコマンドが複雑で入力が難しい。いかに正確に操作して的確な技を決められるかが勝負だ。無理に大技を狙って、コマンドに失敗して反撃されたのでは意味が無い。相手との間合いと相手の技のスキをよく考えて、ベストの技を選択出来るように心がけよう。天崩轟雷衝と裂空迅雷殺は強烈の一言。

硬開三皇鎖

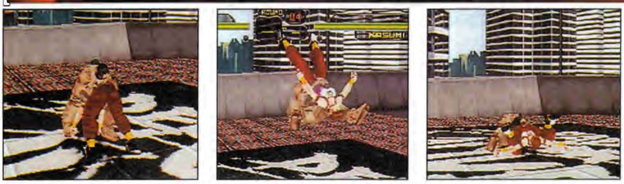
●コマンド:⇦⇩⇖P ●属性:上段投げ ●爆×・浮× ●ダメージ値:20+20+20



相手の体勢を強引に崩し、3発の打撃を叩き込む投げ技。上段投げの中では、最も間合いが広い。ダメージも大きく、投げの後すぐに別の技へ移行出来るのも強い。積極的に狙うべし。

天崩轟雷衝

●コマンド:⇩⇙⇨⇦⇨P+K ●属性:上段投げ ●爆・浮× ●ダメージ値:85



相手を抱えて高くジャンプし、後頭部から地面に叩きつける投げ技。かなり複雑なコマンドを要するが、ダメージも強烈。間合いも広いので、是非ともマスターしておきたい技のひとつだ。

ジャパニーズオーシャンボム

●コマンド:(敵しゃがみ時)⇙H+P+K ●属性:下段投げ ●爆・浮× ●ダメージ値:85



しゃがんでいる相手を閂に固め、そのまま持ち上げて後頭部から地面に叩き付ける下段投げ。天崩轟雷衝と同じダメージを与えることができる。相手がしゃがんでいたら、狙ってみよう。

裏投げ

●コマンド:(敵背後から)H+P ●属性:上段投げ ●爆・浮× ●ダメージ値:65



相手を背後からかかえ、後方へ投げ飛ばす上段投げ。背後からの投げ技は、この技一つだけ。背後から接近するのは難しいが、一撃で大きなダメージを与えられるので、ディフェンシブホールドなどもうまく使ってチャンスを作り、スキあらば狙っていこう。間合いは、通常の投げ技と変わらない。

柳閃掌

●コマンド:(敵Pに)H/(背後の敵Pに)H ●属性:上中DH ●爆×・浮× ●ダメージ値:25



相手の上段パンチを受け流して、掌底での一撃を加える上段オフェンシブホールド。他のキャラのオフェンシブホールドと比べて大きなダメージを与えることが出来るので、どんどん狙っていこう。同じコマンドで、相手の上段キックと中段キックにも反撃することができるぞ。

獄襲獲投

●コマンド:（敵中Kに対し）⇩⇙⇦H ●属性:中段DH ●爆・浮× ●ダメージ値:60

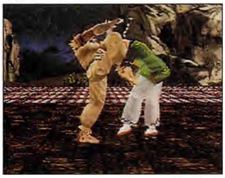




相手の中段キックを受け止め、そのまま相手を抱え上げて後方へ投げる中段ディフェンシブホールド。タイミングが難しいが、決めれば大きなダメージを確実に与えられる。狙って損は無い。

ティー・カウ・コーン

●コマンド:⇨H ●属性:上段OH ●爆×・浮× ●ダメージ値:40

相手の頭を掴んで抱え込み、膝蹴りを入れる上段オフェンシブホールド。コマンドが簡単なわりに大きなダメージを与えられる。技が決まっても相手はダウンせず、技の後すぐに次の行動に移れるので、一気に流れを変えることが出来る。接近戦で、ここぞという場面で狙ってみよう。

幻影

●コマンド:⇨⇨H ●属性:上段OH ●爆×・浮× ●ダメージ値:0




相手の肩の上で倒立し、そのまま相手の背後に回り込むオフェンシブホールド。デンジャーゾーン際に追い詰められた時などに有効だ。相手の背後に回り込むだけで、相手に直接ダメージを与える事は出来ない。回り込んだ後で、背後からの打撃技や別のホールド技などでダメージを狙おう。

ヘッドロック

●コマンド:⇩⇘⇨H／(ジャンプ中)H ●属性:上段OH ●爆 ・浮× ●ダメージ値:35





相手の頭を脇に抱え込み、締め付ける上段オフェンシブホールド。ここから、ブルドッキングヘッドロックへと派生する。ライドウの持つ唯一の派生技だ。そこそこのダメージが期待できる。

ブルドッキングヘッドロック

●コマンド:（ヘッドロック中に）⇦H ●属性:派生
●爆◯・浮× ●ダメージ値:40



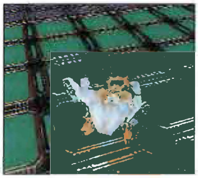


ヘッドロックの状態で、頭を抱えたまま倒れ込み、相手の首にダメージを与える派生技。デンジャーゾーンで決めると、さらに大きなダメージとなる。ヘッドロックとセットで使うようにしよう。

裂空迅雷殺

●コマンド:⇨⇘⇩⇙⇦H ●属性:上段OH ●爆×・浮× ●ダメージ値:85





相手の肩の上に乗り、倒れ込んで首の関節を極める上段オフェンシブホールド。ライドウの技の中で最も複雑なコマンドだが、与えるダメージも大きい。チャンスがあれば狙っていきたい技だ。

キャラカラー&隠しコスチューム一覧

アーケード版にはなかったアッと驚く隠しコスチューム、[illegible]べてをここに公開！

通常は各キャラに３Ｐカラーまである（ライドウは２Ｐまで）が、アーケードモードを１回クリアする度に、クリアしたキャラの隠しコスチュームが１つずつ使用可能になるぞ。条件は、難易度NORMAL以上でコンティニューしてもOK。コンフィグ設定も、LIFE GAUGE／NO LIMITでなければあとは自由だ。キャラカラーや隠しコスチュームは、キャラクター選択画面で方向ボタン上下で選ぶことができる。簡易キャラ選択画面の時は、方向ボタン左右で選択だ。コスチュームはここに掲載しているのが全てで、数はキャラによって異なる。



◀？マークや♡マークなど様々な表示の隠しコスチューム。



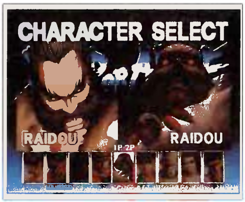

バイマン
1P 2P 3P 4P 5P
ティナ
1P 2P 3P 4P 5P 6P 7P
ハヤブサ
1P 2P 3P 4P 5P
ザック
1P 2P 3P 4P 5P
ゲン・フー
1P 2P 3P 4P 5P
ライドウ
1P 2P

DEAD OR ALIVE SECRET FACTOR

デッドオアアライブをより楽しむための隠し要素出現条件をイッキに紹介！

1 ボスキャラ ライドウが使える！

アーケードモードかタイムアタックモードを、全8キャラでクリアすると、ライドウをプレイヤーキャラとして全てのモードで使用できるようになる。ゲームの難易度(LEVEL)は不問、コンティニューしてもOKだ。但し、LIFE GAUGEの設定「NO LIMIT」は不可だ。



▲ライドウの技コマンドはトレーニングモードで表示されないぞ。

2 隠しステージ登場！

アーケードモードかVSモードで、チャンピオン側のプレイヤーがカウガールスタイルのティナ（4P、5Pカラー）の場合のみ、「ウエスタンステージ」が登場する。チャンピオン側のプレイヤーとは、アーケードモードでは乱入された側のプレイヤー、VSモードでは初回のみ1P側、以降は勝った側のプレイヤーを指す。



3 エクストラコンフィグの解放！

RING SIZE

リングの広さを3段階で調節できる。この項目を出現させるには、アーケードモード（ノーマル）を1回でもクリアすればOK。キャラクターは誰でもいいし、難易度も自由。コンティニューもOKだが、LIFE GAUGEの設定「NO LIMIT」は不可。

また、以上の条件を満たさなくても、電源投入時間の累積が3時間を超えても登場するが、難易度を下げて、1本勝負に設定すればカンタンだろう。

DANGER ZONE

デンジャーゾーン無し／全面デンジャーゾーン、の設定ができるようになる。この項目を出現させるにはアーケードモードをバーストモードでクリアすれば良い。他の条件は左に記載したリングサイズの項目と同じだ。バーストモードでないとダメなのでキャラ決定時にL＋Rボタンを押しながら決定するのを忘れないように。また、以上の条件を満たさなくても、電源投入時間の累積が6時間を超えた場合には登場するぞ。

DANGER DAMAGE

デンジャーゾーンの爆発で受けるダメージ量を5段階で調節できる。この項目を出現させるには、どのキャラクターを使ってもいいからサバイバルモードで10人以上勝ち抜けばOK。サバイバルモードだから、勿論コンフィグ設定は無効。10人勝ち抜きはけっこう難しいぞ。しかし、これも電源投入時間の累積が10時間を超えた場合でも登場するので、自信のない人はこっちで。

DANGER BOUNCE

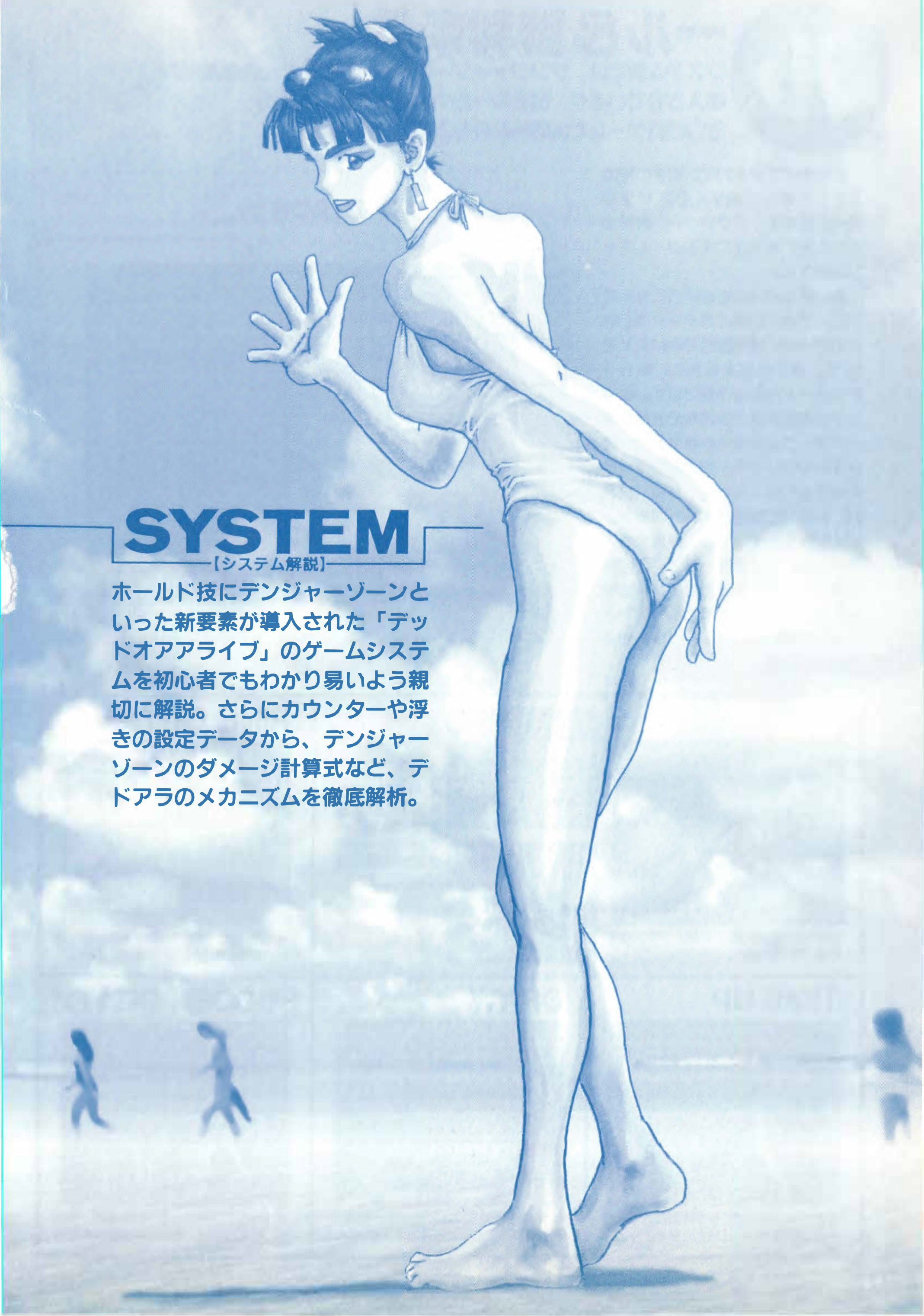
デンジャーゾーンでのバウンドの高さを3段階で設定できるようになる。この項目の出現条件はカンタン。どのモードでもいいから、ネームエントリーで「DOA」と入力すればOK。これも電源投入時間の累積が20時間を超えた場合でも登場する。どちらかの条件を満たした時にエクストラコンフィグにこの項目が登場するぞ。「HIGH」に設定しておくとK.O.時にようにすごい高さまで吹っ飛んで爽快だ。

FIGHTING ORDER

アーケードモードでの、CPUの登場順を設定できる。出現条件は、タイムアタックモードを5分未満でクリアすること。つまり、タイムアタックモードで4分59秒99以内の記録を出せばいいということだ。これもなかなか難しいかも。電源投入時間の累積が40時間を超えた場合でも登場するので、自信のない人は電源を点けっぱなしにしておいて出してもいい。

SYSTEM VOICE

「FIGHT」「K.O.」などのアナウンスの声を「かすみ」の声を担当した丹下　桜さんの声に変更できる。この項目の出現条件は、トレーニングモード以外のモードでの「かすみ」の使用回数が100回を超えること。VSモードでかすみをガンガン使うといいだろう。電源投入時間の累積が80時間を超えた場合でも登場する。ちなみに電源投入時間の累積は画面では表示されない。メモリーを消さないようにしよう。



SYSTEM

【システム解説】

ホールド技にデンジャーゾーンといった新要素が導入された「デッドオアアライブ」のゲームシステムを初心者でもわかり易いよう親切に解説。さらにカウンターや浮きの設定データから、デンジャーゾーンのダメージ計算式など、デドアラのメカニズムを徹底解析。

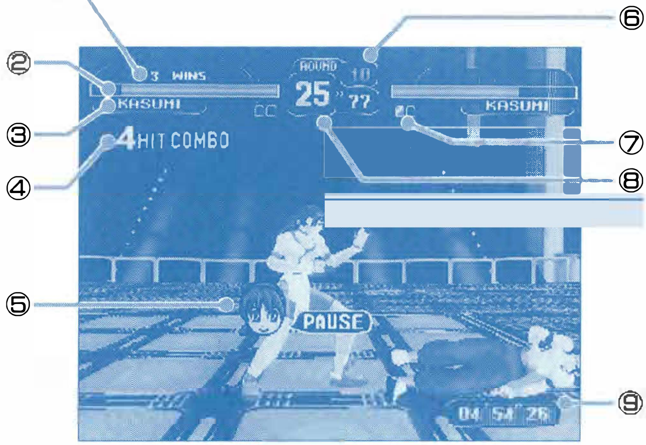
ルール＆勝利条件

システム面では、デンジャーゾーンやホールドといった新要素が導入されているが、試合ルールや勝利条件等は従来の3D格闘ゲームでお馴染みのものだ。

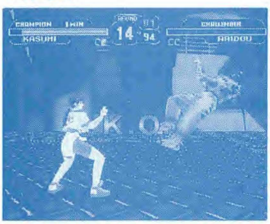
勝利条件は基本的に、相手の体力をすべて奪って倒すK.O.、相手を場外に落とすリングアウト、時間切れでの残り体力差によるタイムアップの3つだ。

画面構成は大体右のようになっている。①勝利数などのデータ表示②体力ゲージ。初期設定ではMAXで約200。残り体力を緑色で、喰らったダメージぶんを赤色で示す。③キャラ名の表示④コンボ数の表示⑤ポーズマーク。スタートボタンで一時停止したプレイヤー側のSDキャラで表示される。⑥ラウンド数（試合数）の表示⑦獲得ポイントの表示。勝ち取ったポイントぶんが埋まり、すべて埋めれば勝利となる。1回勝てば1セット勝利で1ポイント獲得、規定ポイント取るとラウンド勝利となる。⑧残り時間⑨1ラウンドからの総経過時間

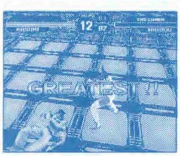
【画面の見方】



K.O.



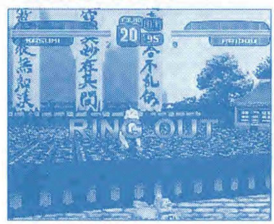




◀ノーダメージで相手をK.O.するとGREAT、さらにノーダメージで2本目も取るとGREATEST！

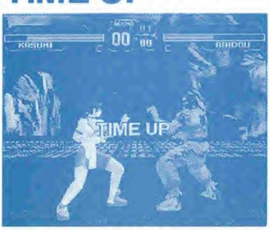
▲相手の体力を0にすればノックアウト勝利。最も基本的かつ理想的なパターン。

RING OUT



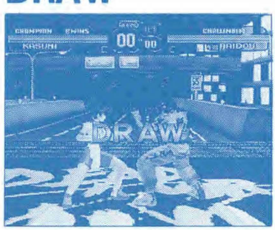
▲一緒にリングアウトした場合、先に場外の地面に着地した方が負けとなる。

TIME UP



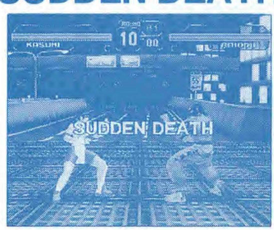
▲タイムアップ時に残り体力が相手よりも少しでも多ければ勝ちとなる。

DRAW



▲まったく同時にリングアウトした場合や残り体力も同じ場合は両者に1ポイント。

SUDDEN DEATH



▲最終ラウンドでドローになると、残り体力わずか、オールDゾーンの一発勝負。

OPTION

通常のゲームコンフィグの他に、特定の条件（P.80参照）を満たすと登場するエクストラコンフィグ。好みの設定でデッドオアアライブをとことん楽しもう！

GAME CONFIG

LEVEL	アーケードの難易度（CPUの強さ）を4段階で設定できる。	EASY	NORMAL	HARD	VERY HARD		
1P LIFE GAUGE	プレイヤー1の体力の量を設定	SMALLEST	SMALL	NORMAL	LARGE	LARGEST	NO LIMIT
2P LIFE GAUGE	プレイヤー2の体力の量を設定	SMALLEST	SMALL	NORMAL	LARGE	LARGEST	NO LIMIT
SET TIME	試合時間の設定が可能。1セットの時間を10秒・20秒・30秒・60秒・無制限の中から選べる。	10	20	30	60	NO LIMIT	
MATCH POINT	勝利に必要なセット数の設定。5本先取の勝負に設定するとで最大10セットまで行くこともあり得る。	1	2	3	4	5	
QUICK SELECT	簡易キャラクターセレクト画面のON／OFF。ONにしておくとアクセス時間の短縮ができる。	ON	OFF				
SELECT AT CONTINUE	コンティニュー時の使用キャラクター変更の可能／不可能の設定。	ON	OFF				
BOUNCING BREAST	女性キャラの「胸ゆれ」の有無の設定。目の毒だと言う人はOFFにしておこう。	ON	OFF				
KEY CONFIG	コントローラーの各ボタンを好みの設定に変更できる。自分の操作し易いように設定しよう。						
DEFAULT	ここにあわせてAボタンかCボタンを押すと一発でゲームコンフィグをすべて初期状態に戻せる。						

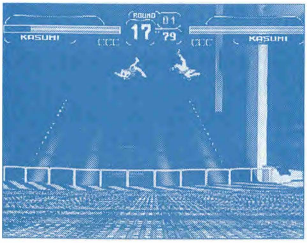
EXTRA CONFIG

FIGHTING ORDER	アーケードモードのCPU登場順序をランダムか自分の好みに変更可。	ARCADE	RANDOM	EDIT		
RING SIZE	リングサイズの設定。リングの大きさを3段階で変えることができる。	SMALL	NORMAL	LARGE		
DANGERZONE	「デンジャーゾーンなし」や「全面デンジャーゾーン」に設定可能。	NO DANGER	NORMAL	ALL		
DANGER DAMAGE	デンジャーダメージの調節が可能	WEAKEST	WEAK	NORMAL	STRONG	STRONGEST
DANGER BOUNCE	デンジャー発動で浮く高さの設定。	NO BOUNCE	NORMAL	HIGH		
SYSTEM VOICE	「FIGHT」「K.O.」などのアナウンスをかすみの声に変更することができる。	NORMAL	KASUMI			
DEFAULT	デフォルト。AボタンかCボタンでエクストラコンフィグの設定内容をすべて初期設定(NORMAL)に戻すことができる。					

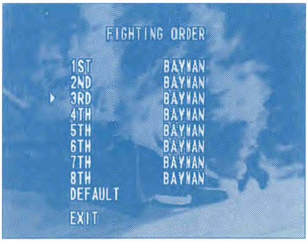
2つのコンフィグをうまく組み合わせればいろいろと変わった面白い対戦を楽しむことができる。ハンディキャップを付けたり、無敵(LIFE GAUGE・NO LIMIT)にしたり、デンジャーゾーンの広さ・ダメージ・浮く高さなどをいじってみるのも面白い。体力ゲージを一番少なく・オールデンジャー・デンジャーダメージ最大にすればサドンデスにもなる。



▲背景がランダムでオープニングのCGに。嬉しい配慮だ。



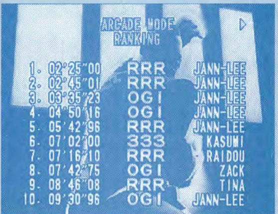
▲DANGER BOUNCEをHIGHに設定するとこんなに高く吹っ飛ぶ。



▲CPU順序は同キャラでも可能。ただしラウンド9のボス・RAIDOUは固定だ。

RECORDS

RECORDSでは、各ゲームモードでの各種ランキングをはじめ、様々なデータを見ることができる。キャラクターの使用率や対戦成績、各モードのクリアタイムや勝利数など実に14種類もの記録が表示される。ランキング狙いで遊ぶのもまた楽しい。



▲データは自動的に保存されている。記録に挑戦しよう！

ゲームモード

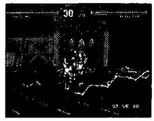
サターン版「デッドオアアライブ」では多彩なゲームモードが用意されている。特に、100人組み手まで楽しめる組み手モードや親切なトレーニングモードに注目！

ARCADE MODE 1 アーケードモード

ゲームセンターにある業務用アーケード版を忠実に移植したモード。同キャラを含むCPUキャラと対戦して倒して行き、最後にボスのライドウを倒せばスタッフロールを迎えてゲームクリアとなる。CPUの登場順やゲームの難易度、試合時間、セット数、体力量などコンフィグで設定した内容で楽しむことができる。試合途中に空いている側のコントローラーからの乱入対戦も可能だ。



▲負けてもコンティニュー可能。回数は無制限だ。



▲雷鳴と共に最後に現れるボス・ライドウ。

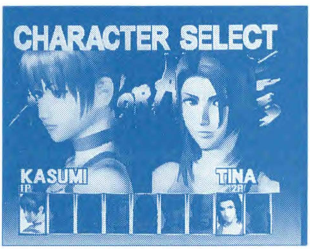
プレイ人数	1人／2人
乱入対戦	○
コンティニュー	○
コンフィグ設定	○

FIGHTING ORDER
対戦順序（初期設定）

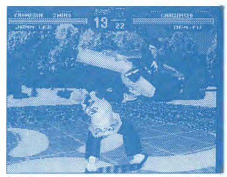
1	ZACK
2	LEI-FANG
3	RYU-HAYABUSA
4	JANN-LEE
5	TINA
6	BAYMAN
7	GEN-FU
8	KASUMI
9	RAIDOU

V.S. MODE 2 ヴァーサスモード

2P対戦専用のモード。ひたすら二人で対戦するために作られたモードなので快適な2Pプレイが楽しめる。最初のみ1プレイヤー側がチャンピオンになっており、以降は勝った方がチャンピオン、負けた方がチャレンジャーとなる。サドンデスで勝負が着かなかった場合などはチャンピオンの勝利。コンフィグでの様々な設定も有効、もちろん同キャラ対戦やボス・ライドウの使用も可能。



▲これは簡易キャラクターセレクトOFFの画面だが、簡易キャラセレクトONにすれば更にスピーディに対戦が楽しめる。



◀練習用としてVSモードを使ってもいい。トレーニングモードとうまく使い分けよう。

プレイ人数	2人
乱入対戦	−
コンティニュー	−
コンフィグ設定	○

TIME ATTACK MODE 3 タイムアタックモード

ゲームクリアまでのタイムを競うモード。試合開始から最後のライドウを倒すまでの時間をいかに短くするかを楽しむ。内容はアーケードモードと同様だが、ゲームコンフィグ・エクストラコンフィグの主要な設定は無効。公平にNORMALの状態でのチャレンジとなる。乱入による対戦も不可能。

モーションの速い技・ダメージの大きい技でより速く倒すパターンを見つけだし、そのパターンをうまく実践できるかが試される。クリアタイムのランキング上位は記録として残される。コンティニューは可能だが、そのぶん時間のロスになるのでノーミスクリアが理想だ。



▲1秒でも速く敵をノックアウトしよう。急げ！



▲コンティニューも可能だが大きな時間のロスにつながる。



▲最後はやはりRAIDOU。気を抜かず素早く倒そう。

プレイ人数	1人
乱入対戦	×
コンティニュー	○
コンフィグ設定	×

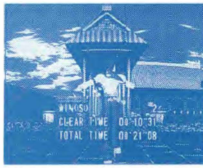
▶クリアタイムがランキングに入るとネームエントリーは可能。どこまで記録を縮められるかな？



SURVIVAL MODE ④サバイバルモード

体力ゲージ１本で何人勝ち抜けるかに挑戦するモード。タイムアタックモードと同様にコンフィグの設定は無効のNORMAL状態での勝負。ただし、すべて1本（1セット）勝負でCPUの登場順はランダムで同じキャラが続けて出てくることもしばしば。キャラカラーもバリエーションに富んでいる。

次のラウンドに進むと体力が一定量回復する。このモードではいかに相手の攻撃を喰らわずに倒すかが狙いとなる。１回でも負ければ即ゲームオーバーとなるが、体力ゲージ残りわずかになっても無傷で連勝すれば体力回復で復帰も可能。非情だが熱いモードだ。



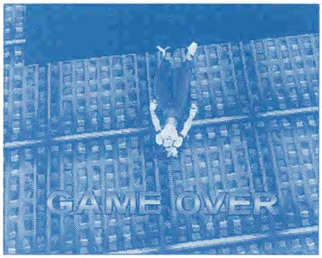
▲1セットごとに勝ち抜き数やタイムが表示される。



▲残り体力に注目。これぐらいで倒すと…。



▲次のラウンドで体力がこれぐらい回復する。



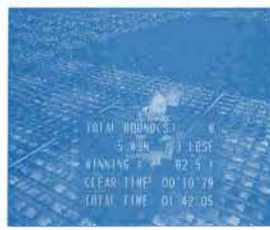
プレイ人数	1人
乱入対戦	×
コンティニュー	×
コンフィグ設定	×

◀体力が0になった時点で即ゲームオーバー。キミは何人勝ち抜くことができるかな？

KUMITE MODE ⑤組み手モード

空手の荒行・100人組み手を楽しめるモード。対戦人数を30人／50人／100人から選び、次から次へと現れるCPUとひたすら闘う持久戦モード。クリアタイムと勝率を競うことができる。CPUの登場順などはサバイバルモード同様にランダム。勝っても負けても選んだ人数と闘い終わるまで続く。100人組み手で勝率100%を目指そう。精神力の勝負だ。

プレイ人数	1人
乱入対戦	×
コンティニュー	－
コンフィグ設定	○



◀1勝負ごとに成績が表示される。記録に挑もう。

TRAINING MODE ⑥トレーニングモード

技の練習や研究のためのモード。無敵の練習用キャラを相手に自由に好きなだけ練習することができる。ダメージ値やコンボ数、入力コマンドなども表示されるので研究にはもってこい。また相手キャラも右の表のように様々な行動を取らせることができるので、様々な練習に対応できる。ホールドや投げ抜けのタイミング、連続技の練習などもバッチリだ。主要なコマンドの確認も可能だ（ライドウを除く）。



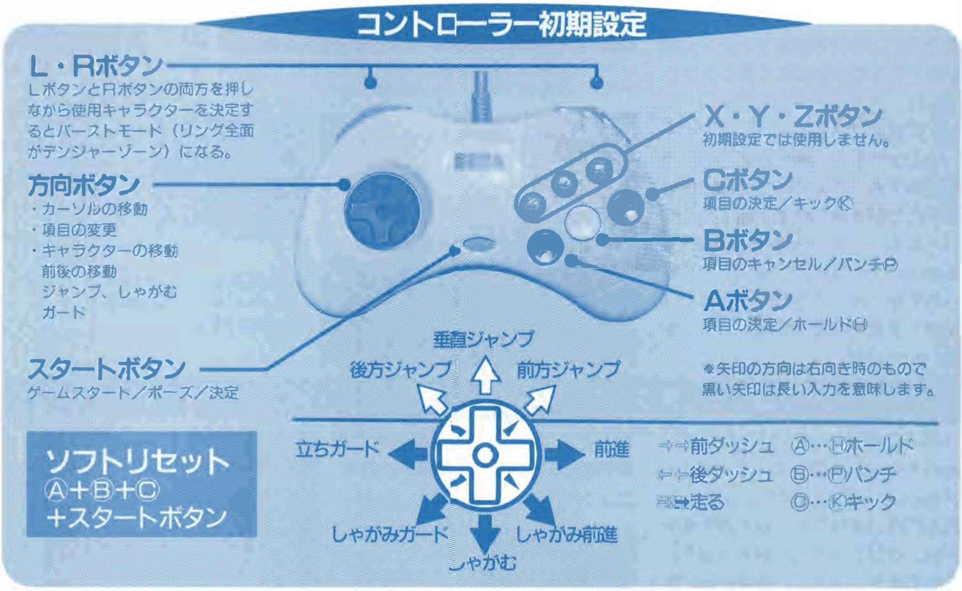
①そのキャラで出した最大ダメージ値・今出した技のダメージ値・今出した技のコンボ数。
②黄色いバーが今出した技のダメージ値。赤いバーがそのキャラで出した最大ダメージ値。
③選んでいる相手CPUタイプの表示。④入力コマンドの表示

COM TYPE	
STAND	立ち状態（無抵抗）
SIT	しゃがみ状態（無抵抗）
AUTO GUARD	自動的にガード
BACK	こちらに背をむける
SIT BACK	しゃがんでこちらに背をむける
STAND GUARD	立ちガード
SIT GUARD	しゃがみガード
FOR STAND COMB1	コンボの切れ目にガード
FOR SIT COMB1	コンボの切れ目にガード
FOR STAND COMB2	コンボの切れ目にDH
FOR SIT COMB2	コンボの切れ目にDH
STAND PUNCH	上段パンチ
STAND KICK	上段キック
MIDDLE KICK	中段キック
SIT PUNCH	下段パンチ
SIT KICK	下段キック
SOMERSAULT	サマーソルトキック
ATTACK	攻撃（ランダム）
NORMAL THROW	通常投げ
TINA'S THROW COMBO	ティナの連携投げ
JANN-LEE'S OH	ジャン・リーのOH
LEI-FANG'S OH	レイ・ファンのOH
BAYMAN'S OH1	バイマンのOH　その1
BAYMAN'S OH2	バイマンのOH　その2
TINA'S OH	ティナのOH
HOLD	掴み（ランダム）
THROW	投げ（ランダム）
ALL ROUND	オールラウンド（対CPU戦と同）

基本操作

全キャラ共通の移動操作・基本操作を見てみよう。初めてプレイする人はガード（防御）をボタンではなく方向ボタン後ろで行う事も頭に入れておきたい。

コントローラー初期設定



MOVE

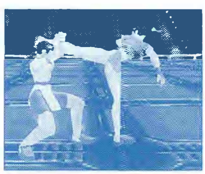
前進●→

方向ボタンを前方向に押し続けるとじわじわと前進する。前ナナメ下に押し続ければしゃがんだまま前進する。実戦での使用頻度は低い。



ガード（後退）●←or↙

後ろ方向に入力し続けると後退。相手が技を出すと自動的にガードモーションに入る。後ろナナメ下方向だとしゃがみガード／後退になる。ジャンプしなければ↖でもガードになる。



ジャンプ●↖or↑or↗

方向ボタンを上方向に入力するとジャンプする。入力方向により後方ジャンプ・上ジャンプ・前方ジャンプに分かれる。ジャンプの高さは一定で入力時間による違いはない。



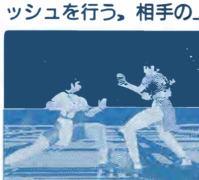
ダッシュ●→→or←←

方向ボタンを前か後ろに素早く2回連続入力すると素早く１歩踏み込む。前ダッシュをクイックフォワード、フォワードステップ、後ろダッシュはステップバックとも呼ぶ。



しゃがみダッシュ●↘↘or↙↙

方向ボタンをナナメ下方向に2回連続入力するとしゃがんだ状態でダッシュを行う。相手の上段攻撃をかわしながら素早く移動でき、連続入力も可、使用頻度は高い。



走る●→➡

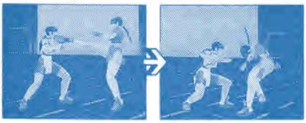
方向ボタンを素早く2回連続入力し、2回目の入力を押しっぱなしにすると走ることができる。ボタンを放すか、他のボタンを押せば止まる。間合いを詰める／離す時に。



ATTACK

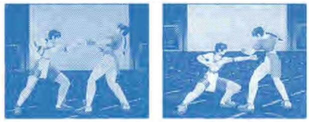
ホールド●Ⓗ（Ⓐ）

相手の攻撃を返す・掴むことができる（下段攻撃には⇩Ⓗ。詳細はP.89参照）。押しっぱなしではダメ。



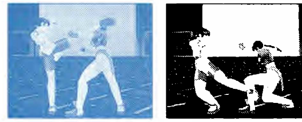
パンチ●Ⓟ（Ⓑ）

パンチは攻撃力が低く、リーチも短いが、出が速くスキも小さい。牽制やコンボの起点に。



キック●Ⓚ（Ⓒ）

パンチよりも高い攻撃力を持ち、リーチも長いがそのぶんモーションも大きくなる。



攻撃とガードの属性について

上段攻撃

基本的に相手の胸から上の高さに当たる攻撃。しゃがんだ相手には当たらない。



立ちガード	○
しゃがみガード	○

中段攻撃

相手の腰の部分に当たる攻撃や下からすくい上げるような技に多い。↘Kは全キャラ共通の中段技。



立ちガード	○
しゃがみガード	×

下段攻撃

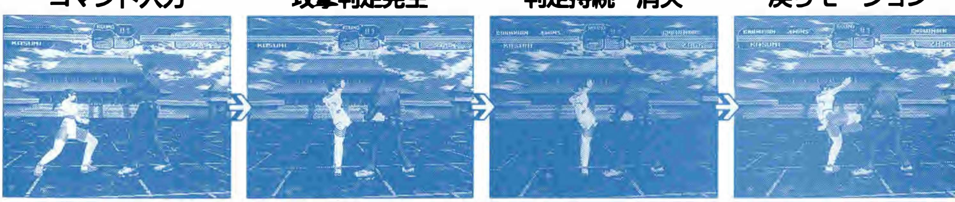
相手の脚の部分にヒットする低い攻撃。立ちガードでは防げない。ジャンプでもかわす事ができる。



立ちガード	×
しゃがみガード	○

攻撃モーションのしくみ

コマンド入力 → 攻撃判定発生 → 判定持続〜消失 → 戻りモーション



14フレーム	3フレーム	24フレーム

デッドオアアライブの世界ではすべて1／60秒（約0.017秒＝1フレーム）を最小単位として進行している。そして技にはそれぞれ、攻撃判定の出るまでの時間・攻撃判定の出ている時間・技の戻りの時間（硬直時間）がこのフレーム数でキッチリと決められている。例にかすみの中段キック・閃人脚を見てみると、コマンド（↘K）を入力してキャラが動き出してから蹴り出した脚に攻撃判定が発生するまでに14フレーム（約0.23秒）、攻撃判定が出ている時間が3フレーム（約0.05秒）、脚をひっこめる硬直時間（操作を受け付けない状態、いわゆる隙）が24フレーム（約0.4秒）となっている。この他にも受け身のコマンド入力受付時間の説明など様々な場面でこのフレームという 言葉が登場するので覚えておこう。

ウン時の操作

実戦の中でも読み合いの度合いがさらに強まるダウン時の攻防。相手の裏をかき、確実に勝利を収めていくにはパターンにはまらないことが大切だ。

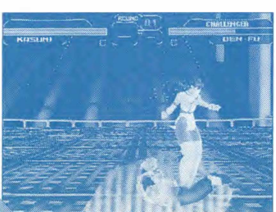
起き上がりと受け身

起き上がりは「その場・横転・後転」「立ち・しゃがみ」「起き上がり中段キック・下段キック」と大きく分けられ、組み合わも可能。従来の3D格闘ゲームとほぼ同じといっていいだろう。起き上がり攻撃はリーチが短いので使いづらいが、当てれば相手をよろめかすことができる。ボタン連打でダウン時間の短縮ができるが、Ⓟボタン連打が無難だろう。受け身はデンジャーゾーンにダウンした時に有効で、デンジャー発生による浮きを避けることができる。ただし、ダメージの軽減効果はない。受け身のコマンド入力のタイミングはデンジャー発生の前15フレーム内で、連打は無効だ。

受け身	Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ
その場起き上がり	入力なし
その場しゃがみ起き上がり	↓
横転起き上がり（横転方向リング中央）	HH…
横転しゃがみ起き上がり（横転方向リング中央）	HH…横転中に↓
横転起き上がり（横転方向画面奥）	↑HH…
横転しゃがみ起き上がり（横転方向画面奥）	↑HH…横転中に↓
横転起き上がり（横転方向画面手前）	↓HH…
横転しゃがみ起き上がり（横転方向画面手前）	↓HH…横転中に↓
後転起き上がり	←
後転しゃがみ起き上がり	↙
起き上がり攻撃	↙
その場起き上がり中段キック	Ⓚ
その場起き上がり下段キック	↓Ⓚ
横転起き上がり中段キック	横転中Ⓚ
横転起き上がり下段キック	横転中↓Ⓚ
後転起き上がり中段キック	←Ⓚ
後転起き上がり下段キック	↙Ⓚ

起き上がりと受け身

ダウン中の相手には、ダウン攻撃か追撃でしかダメージを与えられない。また、ダウン攻撃と追撃は相手がダウン中（浮きや起き上がり途中も含む）でないと出せない。ダウン攻撃は、モーションが長く、外した時の隙も大きいが、ダメージが高く、リーチも長いのが特徴。追撃はいわゆる小ダウン攻撃で、出るのが速く隙も小さいが、攻撃力が低く、足元に攻撃するのでリーチが短い。各キャラはこのダウン攻撃と追撃を最低１種類ずつ持っている。コマンドは右の表の通り。技の性能はそれぞれ異なるので状況に合わせて使い分けていこう。



◀ダウン攻撃はデンジャー発生の効果も持つ。追撃では不可能。

ダウン攻撃…………………↑Ⓟor↑Ⓚ
追　　　撃…………………↘Ⓟor⇩Ⓟor↘Ⓚ



▲自分の足元に倒れている相手に出す追撃。出が速く隙も小さいが、攻撃力は低い。



▲ジャンプしてから出すダウン攻撃。離れた相手にも有効だが、モーションが長い。

かすみ	⇧Ⓚ
	⇩Ⓟ
ジャン・リー	⇧Ⓚ
	⇧Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ
	↘Ⓚ
レイ・ファン	⇧Ⓟ
	↘Ⓚ
バイマン	⇧Ⓚ
	↘Ⓚ
ティナ	⇧Ⓟ
	⇧Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ
	↘Ⓟ
ハヤブサ	⇧Ⓟ
	↘Ⓟ
ザック	⇧Ⓚ
	↘Ⓚ
ゲン・フー	⇧Ⓚ
	⇩Ⓟ
ライドウ	⇧Ⓟ
	↘Ⓚ

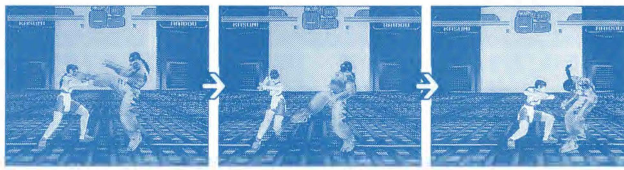
ホールド（掴み）

デッドオアアライブの最大の特徴といえるホールド技。全キャラが返し技を持つことで熱い読み合いが繰り広げられる。ホールド技で華麗な勝利を飾ろう！

受け関節技（ディフェンシブホールド・DH）

敵の攻撃をつかんで反撃する、防御的なつかみ技がDHだ。右表のコマンドで対応するすべての攻撃をつかむ、あるいは受け流すことができる。ただし、⇩⇙⇦Ⓗで出す中段DHは、かすみ、ジャン・リー、ザックの3人は持っていないので注意。DHの発生時間は0、ただし背後からの攻撃に対してDHを出した時は振り向くぶん3フレームかかる。DHの効力の持続時間は18フレームと共通だが、硬直時間はそれぞれ異なる。

属　性	対　応	コマンド
上／中段DH	相手の上／中段パンチ／キックに	Ⓗ
下段DH	相手の下段パンチ／キックに	⇩Ⓗ
中段DH	相手の中段キックに	⇩⇙⇦Ⓗ

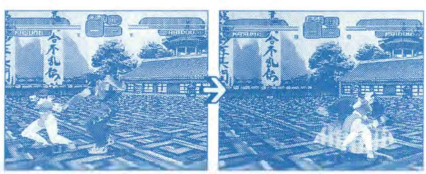


▲すべての攻撃を返すことができるが、つかみモーションが出るので連打は危険。

つかみ関節技（オフェンシブホールド・OH）

自分からつかみ技をかける、攻撃的なつかみ技がOHだ。DHは相手が攻撃してこない限り効果を発揮できないが、OHはガード中の相手でもつかめる、投げ技に近いものだ。⇨Ⓗと⇘Ⓗの2つのOHは全キャラが共通して持ち、この他にも各キャラ様々なOHを持つ。OHが投げ技よりも優れているのは、投げ無効時間である打撃技の出がかりも投げられる事と、間合いが広い点だ。ただし出るのが遅いのが欠点だ。

○間合いが投げ技よりも広い
○相手の打撃技の出がかりも投げられる
×出るのが遅いため、返し技として使いづらい
×カウンターにならない



◀間合いやタイミング、状況に応じてOHと投げ技を使い分けていくのがベスト。



打撃・掴み・投げの力関係

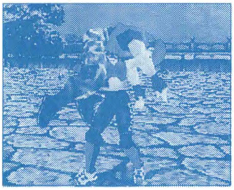
打撃攻撃、ホールド（つかみ技）、投げ技の3つは、「打撃は投げに優り、投げはホールドに優り、ホールドは打撃に優る」という3すくみの構成になっている。この力関係を頭に入れて相手の行動を読み、対応していくのが勝利の鍵となる。ただし、前述のように状況によっては投げ技よりもOHを出した方がいいなど、単純に投げとホールドでは投げが勝つとは言えないがこの3要素をまんべんなく使いこなしていかなければ勝ち続けるのが難しいのは確かだろう。

投げと投げ抜け

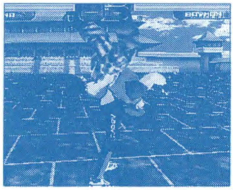
つかみ技の導入により、投げやOH、連続投げに投げ抜けと、投げ合い・つかみ合い・読み合いの激しい闘いが繰り広げられる。大技を決めて一発逆転を狙え！

投げ技は大きく分けて4タイプ

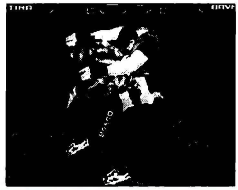
通常投げ（Ⓗ+Ⓟ）



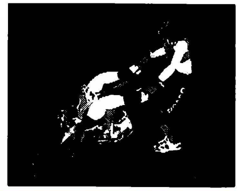
下段投げ



背後投げ



連続投げ



投げ技は、相手が投げ間合い内に投げ無効状態以外でいれば有効だ。投げ間合いは各投げ技により異なるので各キャラの技表を参照して欲しい。スタート時の2キャラ間の間合いが2m、密着時の2キャラ間の間合いが約0.7mなので目安にするといいだろう。また、相手がOHのつかみモーション中はさらに+0.5m、DHのつかみモーション中は+0.3mと投げ間合いが伸びるので狙い所だ。

下段投げ（敵しゃがみ時）		
かすみ	裏燕	↓Ⓗ+Ⓟ
ティナ	バースボム	↓Ⓗ+Ⓟ
ティナ	ジャパニーズオーシャンボム	↘Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ
ハヤブサ	斬首閃	↓Ⓗ+Ⓟ
バイマン	ゴーストバスター（新技）	↓Ⓗ+Ⓟ
ライドウ	ジャパニーズオーシャンボム	↘Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ
連続投げ		
ティナ	①↓↙←Ⓟ+Ⓚ ②←→Ⓗ+Ⓟ ③↓↑Ⓗ+Ⓟ	
ハヤブサ	①←↙↓↘→Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ ②↓↘→↗↑Ⓗ+Ⓟ ③←↖↑↗→↘↓Ⓗ+Ⓚ	

投げ抜け

相手の投げが入ってもタイミング良く投げ抜けのコマンドを入力すれば投げられずに抜け出すことができる。右下の表の通り、投げ抜けのコマンドは2種類。相手の通常投げ(Ⓗ+Ⓟ)成立後、10フレーム以内にこちらもⒽ+Ⓟを入力すれば投げ抜けできる。連続投げ技や連続つかみ技は、投げ抜けコマンドで途中脱出が可能。相手の最初の技の成立から16フレーム目以降で且つ、相手の次のコマンド入力よりも先にⒽ+Ⓟ+Ⓚのコマンドを入力すると途中脱出できる。16フレーム以降というのは、最初の投げ・つかみ技が成立してから15フレームの間は禁止フレームといい、技をかけた側もかけられた側もコマンド入力を受け付けていないため。また、どちらの投げ抜けのコマンド入力も連打は不可だ。



▲相手の連続つかみ技の最初の技が入った…



▲その16フレーム目以降に相手の次のコマンドよりも先に



▲Ⓗ+Ⓟ+Ⓚを入力すると連続つかみ抜けの発生。脱出だ。

投げ抜けコマンド	対応投げ技・つかみ技	
Ⓗ+Ⓟ	全キャラのⒽ+Ⓟ投げ	
Ⓗ+Ⓟ+Ⓚ	かすみ	茨落とし
	ジャン・リー	ブルドッキングヘッドロック
	レイ・ファン	太公釣魚
		連・太公釣魚
	バイマン	首極め腕卍
		DDT
		立ちアキレス腱固め
		逆片エビ固め
		スイングスリーパー
		腕ひしぎ逆十字（新技）
	ティナ	サーフボードスタイルロック
		J・O・S
		ロデオホールド
		ジャイアントスイング
		ドラゴンスープレックス
	ゲン・フー	猴形（新技）
	ライドウ	ブルドッキングヘッドロック
		スイングスリーパー

デンジャーゾーン

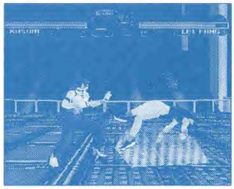
一定の負荷がかかると爆発するデンジャーゾーン。爆発のダメージと浮きからの空中コンボで大ダメージを奪う大きなチャンスだ。

[redacted]

過激な爆発デスマッチ

リングの外側の金網の部分はデンジャーゾーンと呼ばれ、ここにダウンすると爆発（デンジャー発生）を起こす。デンジャー発生によるメリットは、爆発によるダメージ追加と爆発による浮きの2点。このうち、爆発による浮きは「受け身」を取ることで回避が可能だ。デンジャーゾーンにダウンさせても技によっては、爆発だけで浮かない技もある。技表に「Ｄ爆○・Ｄ浮×」とあるのがそうだ。この場合、ダウンしている相手に素早くダウン攻撃をすることでもう一度、爆発を起こすことができる（詳しくは下のチャート）。デンジャーゾーンを制して勝ちを狙おう。

①追加ダメージ！

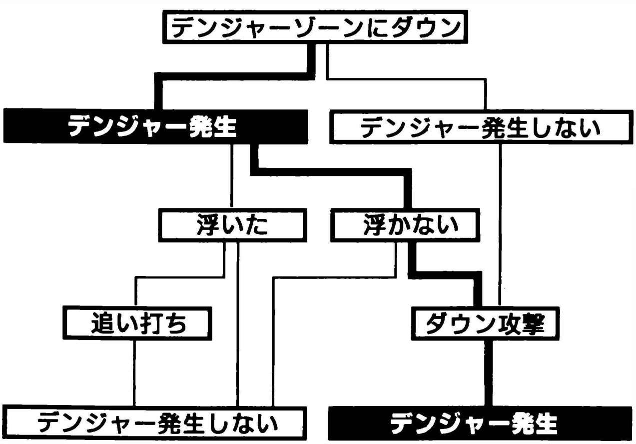


◀追加ダメージ値は右下の表参照。例えばダメージ50の投げなら＋12ダメージ。

②空中コンボのチャンス！

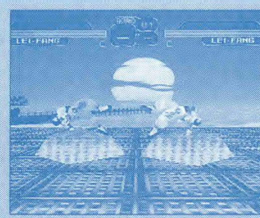


◀デンジャー発生で浮いた相手は空中コンボを叩き込む絶好のチャンス。



バーストモード
BURST MODE

バーストモードとはリング上が全てデンジャーゾーンになっているという過激なモードだ。キャラ決定時にL＋Rボタンを押しながら決定するか、エクストラコンフィグでDANGER ALLに設定すればバーストモードになる。また、ファイナルセットでドローになった時に行われるサドンデスでは自動的にバーストモードになる。記録もノーマルモードとは別になる。

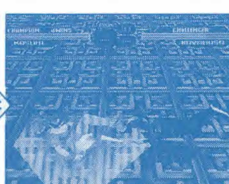


【デンジャー発生によるダメージ】

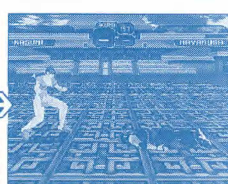
ダウン技	追加ダメージ量
打撃技	10
ダウン攻撃	5
投げ技 つかみ技	（投げ技・つかみ技のダメージ）×0.16+4



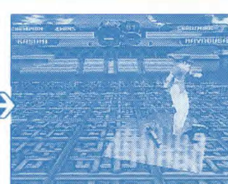
▲かすみの「飛燕」はＤ爆○・Ｄ浮×のオフェンシブホールド。



▲デンジャー発生で「飛燕」のダメージ45に追加ダメージ10。



▲Ｄ爆○・Ｄ浮×の技なので爆発はしても相手は浮かない。



▲すかさずダウン攻撃で2回爆発！　追加ダメージは5。

カウンターと浮き

ダメージ量と相手の硬直時間、浮く高さの増加と特典いっぱいのカウンターと、空中コンボの要「浮き」。この2大要素のメカニズムとは。

同じ技をヒットさせても、相手の状況によって実際のダメージが異なる。これがカウンターによるダメージ補正だ。同じ攻撃力20の技でも、相手の攻撃判定発生中に当てればダメージ30、デンジャー発生で浮いている相手に当てればダメージ10、と大きく変わってくる。

さらにカウンターによる大きな特典として「浮き」がある。通常時より高く相手を浮かすことができるため、空中コンボを狙いやすくなる。相手の技の出がかり時に、しっかり浮かし技をきめ、空中コンボにつなげよう。また、起き上がり攻撃やジャンプ攻撃、しゃがんだ相手への肘攻撃と中段キックを当てた時に生じる相手の「よろけ」。このよろけ状態に技を当てた場合もカウンター扱いとなる。うまく使おう。

カウンターの特典

- ★ダメージ量の変化（下表参照）
- ★相手のやられ硬直時間＋3フレーム
- ★相手の浮く高さがより高くなる
- ★通常では浮かせられない技でも浮かすことができる（一部）

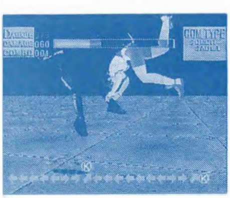
カウンター時のダメージ補正量	
相手の攻撃発生・持続中に打撃ヒット	150%
相手の硬直中に打撃ヒット	125%
ジャンプしている相手に打撃ヒット	125%
やられて空中に浮いている相手に打撃ヒット(デンジャー浮き前)	75%
やられて空中に浮いている相手に打撃ヒット(デンジャー浮き後)	50%
背を向けている相手に打撃ヒット	125%
ガード中の相手に打撃ヒット（例：しゃがみGに中段K）	80%
相手の技の戻り中に投げ	125%

浮く高さの違い

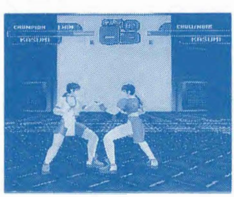
浮かし技を当ててキャラクターが浮く高さは、浮かし技の種類・技の当たった状況・相手キャラクターによって異なる。右の表が、状況別・キャラクター別の浮き方の表だ。上にいくほどより高く浮く。かすみとレイ・ファンをしゃがみカウンターで浮かせば一番高く浮くという事になる。右下の写真を見比べて欲しい。

状況別	
高	しゃがみカウンター
	しゃがみ背後
	しゃがみ通常
	立ちカウンター
	立ち背後
	立ち通常

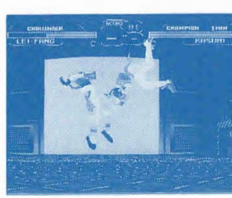
体重別	
軽	かすみ（48kg）
	レイ・ファン（50kg）
普通	ティナ（59kg）
	ハヤブサ（70kg）
	ジャン・リー（75kg）
	ザック（78kg）
	ゲン・フー（78kg）
重	ライドウ（90kg）
	バイマン（105kg）



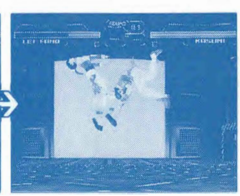
▲ダメージ40のかすみの月輪脚。カウンターでこの通りダメージ60。



▲左が立ちGで下段Kを受け続け、右が通常喰らい。体力の差に注目。



▲普通の立ち状態の相手に月輪脚を当てた浮きとダメージ。



▲こちらがしゃがみカウンターで当てたもの。違いは歴然。



TACTICS

【対戦＆CPU戦攻略】

対戦と対CPU戦、基本戦術から超オススメ攻略法、キャラクタータイプ別対処法と実戦で役立つ攻略法をキャラクター別に徹底解説。100人組み手完勝を目指せ！

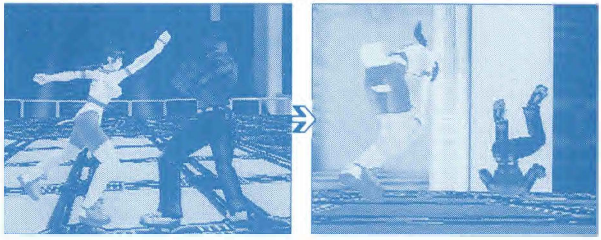
KASUMI TACTICS

基本戦術●素早い打撃技のコンビネーションを中心に攻めろ！

バリエーションの豊富な、パンチから始まるコンビネーションを中心に攻めを組み立てる。派生する技も多く、相手のガードを揺さぶるには持ってこいだ。様々な技を使って、ディフェンシブホールドされないように気を付けよう。

かすみの打撃技はスピードが速いので、相手より手数が多くなる。打撃技の連続で相手にガードさせ、不意に投げ技やホールド技を狙うのもいいだろう。間合いの広いオフェンシブホールドの飛燕などが狙いやすく、ダメージも大きい。

攻められている時には、出の速い天刃や地刃などで相手の技の間に割り込んだり、相手の技を読んでディフェンシブホールドで体勢を崩し、反撃を狙おう。



▲打撃で相手を固めて、オフェンシブホールドを狙う。相手との間合いに気をつけろ！

超オススメ攻撃法

天刃から始まるコンビネーションの連月砕は、１発目の天刃がヒットすると、月輪脚まで確実にヒットする。相手をダウンさせることもでき、安定して使える技だ。動きをよく見て、天刃がヒットしたら、そのまま連月砕を狙おう。ガードされたら連月砕は狙わず、他の連携や投げ技へ移行しよう。



▲安定してヒットさせられる連月砕。逆に、ガードされるとスキだらけだ。



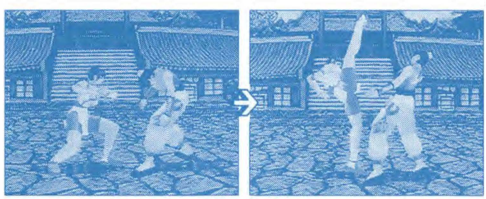
▲使いやすいオフェンシブホールドの飛燕。積極的に狙っていこう。

ワンポイント●オフェンシブホールドでの崩しを有効に使うべし

かすみのオフェンシブホールドは、相手の体勢を崩してスキを作らせるものや、相手の背後に回り込むものなどがある。これらを有効に使って、ガードの固い相手に攻撃しよう。デンジャーゾーンに追い詰められた時にも、ポジションを入れ替えられるので有効だ。

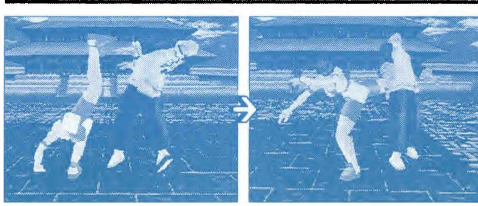
空中コンボに持っていくには、デンジャーゾーンで相手をダウンさせるのがお手軽だ。スピードが速く、当てれば確実に相手をダウンさせられる技に旋がある。上段属性なのでしゃがまれると当たらないが、攻撃判定の出るスピードが速いので、相手の技の間に割り込ませることができる。デンジャーゾーンでは役に立つ技だ。

上中DH→風牙



◀かすみのDHの後、相手の硬直時間は長くないので、無理に手を出すと逆に危険だ。

旋・霞蹴り（カウンターヒット）→連人襲



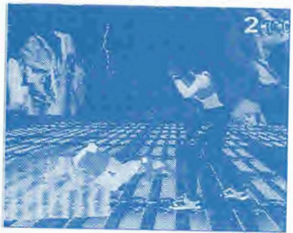
◀旋・霞蹴りがカウンターで当たると、空中コンボが狙える。確実にダメージを与えよう。

対CPU戦攻略 VS CPU BATTLE

基本戦術 ●いきなりの投げ・ホールド技に気をつけろ！

CPU戦では、難易度が高いほど巧みに投げ技・ホールド技を使ってくる。こちらが甘い技を出すと、いきなり近寄って来て投げ技を狙ってくるので、中途半端な攻めはかえって逆効果となってしまう。攻撃する時には、相手との間合いに十分に気を配り、相手の投げ間合いで無駄な動きをしないように心がけよう。

また、デンジャーゾーンでダウンさせられると、思わぬ連続攻撃で一気に体力を奪われてしまう。打撃技の強烈なゲン・フーやジャン・リーが相手だと、一瞬で勝負が決まってしまうことすらある。受け身は確実に取り、ダメージを最小限に抑えたいところだ。焦って無駄な攻撃をしては、逆にスキが出来てしまうぞ。



▲デンジャーゾーンでの受け身は確実に。CPUの空中コンボは、[illegible]的確。

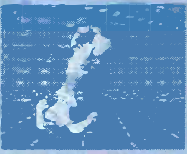
投げ主体の相手は、常に一定の間合いを保て

for バイマン／ティナ／レイ・ファン

オフェンシブホールドからの派生技を持つキャラを相手にする時は、とにかく派生するホールド技に気をつけよう。タイミングさえ合えば、確実に抜けられるので、ダメージを小さく抑えられる。相手の技のモーションを頭に叩き込み、いつ狙われても抜けられるように、常に気を配っていこう。

また、投げ技やホールド技を喰らわないように、近い間合いで硬直時間の長い技を空振りしないように心がけよう。上段属性の技の連続も、しゃがんで避けられて投げを喰らう可能性があるので危険だ。接近戦では中段属性でスキの小さい閃光弾からのコンビネーションなどを軸に攻撃を組み立てる。パンチ系のコンビネーションは中間距離から狙い、前半の上段属性の技のスキに投げを喰らわないように工夫する事。

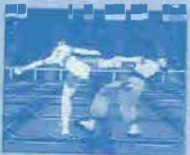
間合いが詰まってきたら、相手をダウンさせて体勢を立て直すか、逆に投げ技を狙う。あわてず、相手の動きをよく見よう。



▲派生するホールド技は抜けてダメージを抑える。



▲間合いが近いと、投げ技を喰らいやすいので注意。



▲中段属性の技をメインに使い、空振りを防ごう。

コンビネーションが驚異。ガードを固めろ！

for ジャン・リー／リュウ・ハヤブサ／ザック／ゲン・フー

素早く強烈な打撃技を持つキャラを相手にする時は、常にガードに気を配らなくてはならない。コンビネーションが豊富でガードが難しく、スピードが速いので、こちらの攻撃と相打ちになったり、打ち負けてしまうことも多いうえ、一度相手の流れになってしまうと、まとまったダメージを受けかねない。相手の動きを見て、先を読むことが重要になる。コンビネーションの流れを覚え、どこで技を割り込ませられるか、どこでディフェンシブホールドが狙えるかを頭に入れておこう。

こちらから攻める時は、出来るだけスピードが速く、連続して当てられる技を選んで使う。単発の打撃では技の後の硬直時間中に反撃されてしまう。スキを見せない攻めを組み立てよう。



▲打撃系のキャラの連続攻撃は驚異的。気を抜くと大ダメージを受ける。

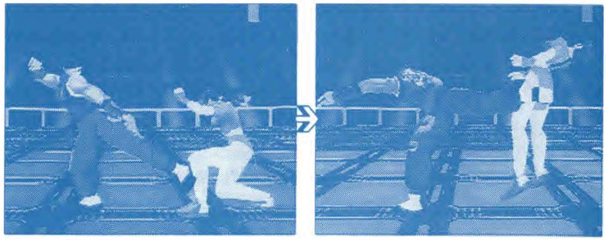


▲スピードなら、かすみに分がある。スキの大きな技を使わないように注意。

基本戦術 ●多彩でリーチのある足技を最大限に活かそう

ジャン・リーの基本戦術は足技を使った連携だ。ミドルフックキックやスナップキックといったリーチのある蹴りで相手の間合いの外から牽制しつつ、ロースピンキックやスラストスピンキックといった下段攻撃を交えて上下に揺さぶるのが基本スタイル。DHを恐れず、次々に技を繰り出す方がいいだろう。足技偏重ともいえるが、リーの足技は変化に富んだモノが多く、相手にとっては見切りにくい。スラストミドルキックとスラストスピンキックの様に途中までモーションが同じで他の技に移行するモノはなおさらだ。

この技の“見切りにくさ”とリーチの優位性で戦いを展開していこう。



▲スラスト、サイド系のリーチのある技を中心に攻撃をする。上中下に揺さぶろう。

超オススメ攻撃法

ダウンを奪うロースピンキックを主力に足技でチクチク攻める。相手の間合いの外から攻撃を置いておくようにするのがコツだ。懐まで接近されたら新技のソニックアッパー、ソニックブローなどで押し返そう。ボディブロー系の技も悪くない。攻撃を上中下段に振り分け、DHを回避する攻めをしよう。



▲下段の主力ロースピンキックと中段の連携でガード揺さぶれ。



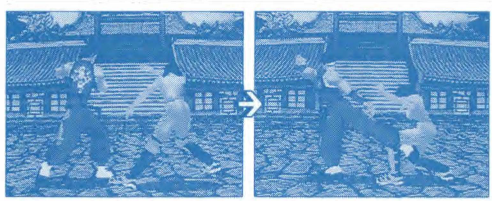
▲折檻チョップをしゃがんだ相手にヒットさせて空中コンボを狙おう。

ワンポイント●空中コンボとDHの行動について

DOAのウリ、DH。ジャン・リーの闘いでも積極的に使うべきだが、そこで問題になるのがDH後の行動。単純にキックを繰り出しても、なかなかヒットしない。それどころが逆にDHされることもありがちだ。そこでフェイントが重要になってくる。DHしたらスグに技を出すのではなく、フェイントで間を置いてから攻めるのだ。相手に技を出させるのもまた、有効だ。DH後にこちらの攻撃を読んでDHを出す相手にはロースピンキックや投げを使おう。下段DHで背後に回ったらサイドキックがベストだろう。

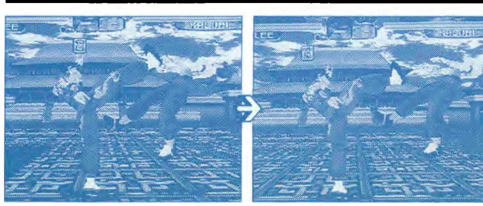
空中コンボに関しては右記のほかにもいろいろあるぞ。

上段DH(カウンターリアパンチ等)→スラストキックor投げ



◀DH後に意表を突くならスラストキック。ホールドを多用する相手には投げ。

二起脚→爆発→二起脚



◀折檻チョップやサイドキック後のよろめき状態にぜひ決めたい技だ。

JANN-LEE TACTICS

対CPU戦攻略 VS CPU BATTLE

基本戦術 ●ドラゴンキャノンが意外とハマります！

CPU戦で注意する要素は「相手キャラの反応が早い」と言う事。序盤ステージはまだまだだが、後半のライドウを含む数キャラの反応の早さはCPUならではの秀逸さ。対戦でお得意の足技があまり生きないのが実情だ。そこで、CPU戦は対戦とは違うと割り切って勝つ方法を模索しよう。

まず、序盤で役に立つのがドラゴンキックなどの大技。対戦ではまず決まらない大技もCPUキャラならよく喰らってくれる。連発してもOKだ。中盤以降はさすがにそんなイージーな戦法は通用しずらい。二起脚を多用していこう。スタート時の間合いから若干離れた間合いでカウンター狙いの二起脚を出すだけで結構イケるぞ。相手の動きだしを狙うのが吉。



▲大技のドラゴンキャノンが結構使える。DZで浮いたら空中コンボだ。

テクニカルな輩への挑戦 for ティナ／バイマン／ゲン・フー リュウ・ハヤブサ

テクニカルキャラと称したのは攻撃そのものにスピードは無いが、のらりくらりと立ち回わられて、いつのまにか押し込まれているという状況になりやすい相手を指している。

ジャン・リーの場合ティナ、バイマン、ゲン・フー、ハヤブサが該当するキャラ。これらのキャラはホールド後に強力な技を有する者が多く、油断していると一気に地獄にたたき落とされる危険な相手だ。CPU戦序盤に出てくる分には何をやっても勝てるが、後半の場合は細心の注意が必要だ。ホールドを防ぐためにリーチの長いサイドキックは欠かせない。DHされる危険もあるが、下段攻撃をメインにチクチク攻めよう。ロースピンキックがメインだ。また、二起脚を遠目の間合いからカウンター狙いで当てるのもいい。

派生OHを仕掛けられたらH+P+Kによる投げ抜けを必ず反射で出せるようにしておきたい。それができないと組手モードではツラいぞ。



▲ロースピンキックによるダウン奪取がメイン。



▲OH後の派生技は恐怖。投げ抜け必須だ。

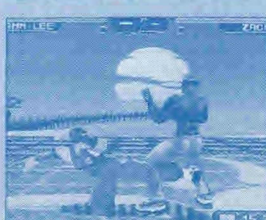


▲二起脚のカウンターヒットで大ダメージを狙え。

素早い輩には地道に攻撃しよう for ザック／かすみ／ライドウ レイ・ファン／ジャン・リー

スピードタイプは文字通り攻撃が素早いタイプを指す。豊かなスピードを軸にした攻めは、接近戦が意外なほど得意でないジャン・リーには辛いところ。しかも、CPUキャラは独特の超反応も修得しているので厄介な相手だ。

こちらが使っていく技はテクニカルタイプと同じくロースピンキックがメイン。細かくダウンを奪っていこう。また、素早い連携であるバックナックルあたりもなかなか使える。大穴はドラゴンキャノン。最後の一発をDHされやすく、ガードされるとスキが大きいものの、一発逆転には欠かせない。意外にヒットしやすいのもいい。後はリーチの長い足技をカウンター狙いで入れていこう。とにかく、どんどん攻撃する事が一番だ。



▲ここでもロースピンキックがメイン。やはり使いやすい技だ。

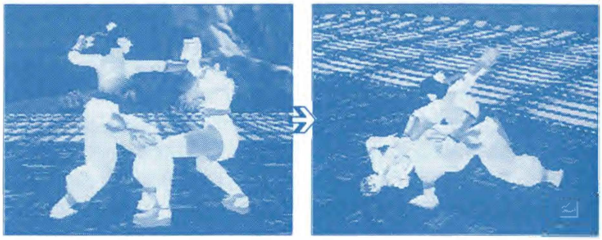


▲ドラゴンキャノンは意外に使える。DZで浮いたら近づいて二起脚だ。

基本戦術●豊富な打撃技を有効に使って、ガードを揺さぶるべし

上段パンチの単鞭から派生するコンビネーションが豊富なレイ・ファン。打撃のスピードは速くはないが、攻撃属性がバランスよく分かれており、強力だ。打撃技のコンビネーションで連続して攻め、相手のガードの裏をかこう。

主に使う技は中段の連環金鶏独立、青竜双按、下段の連環跌踝、単鞭・穿宮連腿など。これらの技に、七寸靠や双按、肘撃などの単発の技を組み合わせて攻撃を組み立てよう。相手がガードを固めて待っているようならば、投げ技やオフェンシブホールドを狙う。常に流れを握っていられるような攻めをしよう。反撃されたらディフェンシブホールドで相手を崩し、再び打撃技での攻撃を狙おう。



▲打撃技で押し、相手が固まったら投げを狙う。ディフェンシブホールドに注意！

超オススメ攻撃法

中段属性の技で攻めることにより、相手をガードに固めておくことが出来る。上段属性の技はしゃがんで避けられてしまい、投げを喰らう可能性があり、下段属性の技は技の後の硬直時間が長いものが多い。技をガードさせて、不意をついて投げを狙おう。ただし、相手のディフェンシブホールドには要注意だ。



▲中段属性の攻撃は、立ってガードするしかない。相手を固めるのに便利だ。

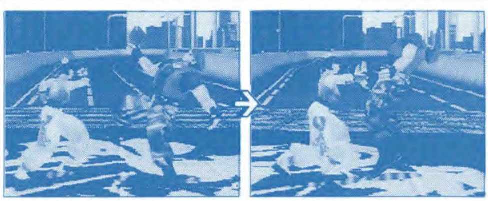


▲あまり単調にしつこく攻めても、DHで返されてしまう。

ワンポイント●攻めが単調にならないように、タイミングが重要

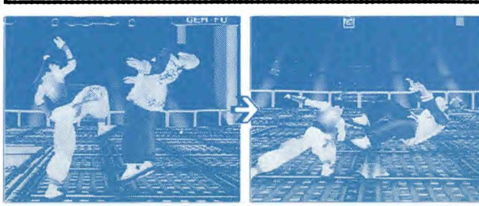
対人戦では、技を出すタイミングが重要になってくる。単純なリズムで技を出しつづけていると、こちらの攻撃を読まれてディフェンシブホールドをくらってしまう。連続技にディレイをかけて、タイミングをずらして攻めよう。見慣れた連携技も、タイミング次第では強力なコンビネーションとなるぞ。ディフェンシブホールドの有効時間は意外と長いので、相手のディフェンシブホールドを見て技を止めたり、攻撃属性の違う技へ移行するといったテクニックも有効だ。相手の行動を読み、そのウラをかくようにしよう。単調にならないように注意。

上中DH→抱虎帰山



◀レイ・ファンのDHは、相手よりもかなり早く動くことが出来る。落ち着いて狙うべし。

金鶏独立→爆発→七寸靠



◀デンジャーゾーンでダウンを奪えば、空中コンボのチャンスだ。確実に打撃を当てたい。

LEI-FANG TACTICS

対CPU戦攻略 VS CPU BATTLE

基本戦術 ●連続して攻め技を出し続け、攻撃の手を緩めるな！

対CPU戦では、とにかく攻め続けて手数で相手を圧倒することを心がける。ディフェンシブホールドで反撃されるかもしれないが、それで受けるダメージなど、こちらが与えるダメージと比べれば小さなものだ。ディフェンシブホールドは喰らわないにこしたことはないが、それ自体で勝負が決するようなダメージは受けないので、あまり気にしないことにする。

攻撃で押すのに重要な技が、連環金鶏独立、連環前招といった中段属性のコンビネーション。しゃがんでいる相手に当たり、前進しながら技を出すので、相手を追い詰めるには持ってこいの技だ。これらパンチ系の中段属性のコンビネーションを中心に、どんどん相手を押していこう。



▲対CPU戦では、反撃を恐れず大胆に。ゴリ押しでも勝てる性能を持っているぞ。

DHにダメージをは無い。怖がらず攻め続けろ for かすみ／レイ・ファン／ゲン・フー

レイ・ファンとゲン・フーはディフェンシブホールドで相手に直接ダメージを与えることが出来ない。彼らに対しては、打撃技のコンビネーションをどんどん打ち込める。ディフェンシブホールドで体勢を崩されても、デンジャーゾーンにでもいない限りはそれほど恐くはない。連肘撃や抱頭推山・前招なども使って、どんどん押していこう。

デンジャーゾーンでは、爆発からの空中コンボが恐い。よほど体力差があって押している時以外は、デンジャーゾーンには近寄らない方がいい。相手の連続攻撃で、逆に体力を奪われて逆転してしまうことも。

投げ・ホールド技は、無理に狙う必要は無い。とにかく中段属性の打撃で押し、手数で相手の動きを封じよう。



▲中段属性の技で押していく。ディフェンシブホールドを怖がるな！



▲安全に行きたければ、デンジャーゾーンには近寄らない方がいい。

トリッキーな動きに惑わされるな！ for リュウ・ハヤブサ／バイマン／ティナ ザック／ライドウ

トリッキーな打撃技や、強力な投げ技・ホールド技を持つキャラを相手にする場合は、ゴリ押しだけではなかなか勝てない。こちらの打撃技をかわしつつ打撃技で反撃されたり、ディフェンシブホールドで体勢を崩され、そこからコンビネーションで攻められたり、技の切れ目に強烈な投げ技で大きなダメージを喰らったりする。これらのキャラが相手の時は、心持ち慎重に闘った方がいいだろう。

使う技は上記キャラと基本的には変わらず、連肘撃や抱頭推山・前招、青竜双按、跌跤、七寸靠など中段・下段属性の技を軸に攻撃を組み立てる。密着よりも少し離れたくらいの間合いから使い相手の投げを防ごう。この間合いからDHの挑手打胸からの派生技を狙ってもいい。



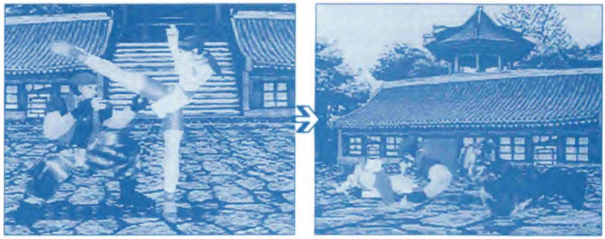
▲中段・下段属性の技をメインに攻める。近寄りすぎないのがポイントだ。



▲挑手打胸から派生する技を是非決めたいが、出が遅いので難しいところだ。

基本戦術 ●スキをついて投げ技・オフェンシブホールドを狙うべし

オフェンシブホールドからの強力な派生技や、一撃のダメージの大きな投げ技を持つバイマン。相手の攻撃をかいくぐって、一瞬のスキをついて投げやホールド技を狙おう。風車式バックブリーカーなどは投げ抜けが出来ないうえ、ダメージも大きい。スキの小さな打撃技で牽制し、相手の攻撃をかわして投げを決めるのが理想的だ。


▲相手の攻撃をかわして、投げにいく。ガードした後ではタイミング的にキツい。

バイマンは打撃技の威力も高いので、投げ技を狙っていると見せかけて打撃で攻めるのもいい。技のスピードはあまり速くないが、一撃のダメージが大きいので、狙う価値は十分にあるだろう。相手がスピードの速いキャラの時は、打撃技を潰されないようにタイミングをずらすなどの工夫が必要だ。

超オススメ攻撃法

バイマンは投げを狙える接近戦が得意なので、できるだけ相手に近いポジションをキープしたい。ショルダータックルなどの突進技や、ヒールハンマーなどのスピードの速い中段属性の技をメインに使う。スキの大きい技を空振りしないように注意。リバースダブルハンマーやボディーブローも使いやすい。

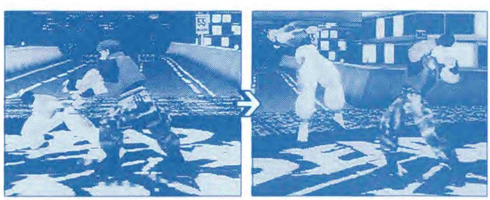

▲投げ技で最大のダメージを持つ風車式バックブリーカー。狙うべし。


▲スピードが速く、スキも小さいヒールハンマー。頼りになる打撃技だ。

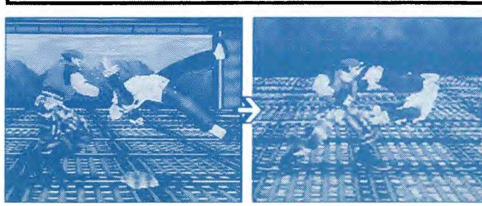
ワンポイント●投げ技にこだわらず、細かく技を刻んで攻めろ！

強力な投げ技を持っているからと言っても、投げ技やオフェンシブホールドばかりを狙っていたのでは勝てない。打撃技とのバランスが大切だ。打撃技で牽制しつつ接近し、相手の技をかわして投げやオフェンシブホールドを狙う。打撃技は、出来るだけスキの小さいものか、一撃でダウンさせられるものを狙おう。中途半端な攻めでは逆効果だ。中間距離ではショルダータックル、リバースダブルハンマーなど、判定が強くリーチが長い技を狙い、近い間合いではヒールハンマー、ニーリフト、ボディーブローなど、中段属性でスキの小さい技を狙おう。相手がガードを固めたら、投げを狙え！

上中DH→ジャイアントアッパー


◀DHでダメージを与えられるので、硬直時間は短い。相手の反撃にカウンターを狙おう。

ヒールハンマー→爆発→ストームフック


◀デンジャーゾーンでのお手軽な空中コンボ。爆発で浮いた相手への追い打ちは基本だ。

対CPU戦攻略 VS CPU BATTLE

基本戦術 ●ガードを固めて後手にまわり、反撃せよ

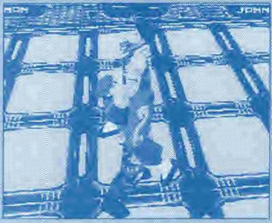
CPUは打撃技を中心に攻めてくるので、打撃技のスピードが遅いバイマンが手数で対抗するのは難しい。落ち着いてガードを固め、相手の技の合間に打撃技を割り込ませたり、スキをついて投げ技を狙う受け身の戦法を取る。むやみに攻めても、技の後の硬直時間に反撃されてしまうので、攻撃の手は慎重に。近い間合いでは大技は出さず、スキの小さい技を細かく出そう。ローナックルなどの速く細かい技で、相手の技を潰すつもりで攻撃する。相手の上段属性の攻撃を近い間合いでしゃがんで避けられたら、投げ技を決める絶好のチャンスだ。確実に投げを決めよう。攻められている時は、ディフェンシブホールドをうまく使って相手の流れを止めよう。


▲スキの小さい小技で、小刻みに攻める。大技を空振りすると、後が恐いぞ。

打撃の速いキャラには DHで応戦せよ for かすみ／ジャン・リー／リュウ・ハヤブサ／ゲン・フー

打撃技の速いキャラは一度相手にペースを握らせてしまうと、手に負えなくなってしまう。出の速いローナックルなどで相手の技を潰すか、ディフェンシブホールドで反撃するのが、流れを変える確実な方法だ。相手の上段属性の攻撃を至近距離でしゃがんでかわせれば、投げを入れることが出来るのだが、中段属性の技が多いので、しゃがんでばかりいると中段技を喰らって、よろけさせられてしまう。

相手にスキが出来たら投げ技やオフェンシブホールドを狙うのだが、難易度が高いと、ホールド技を決まる前に反撃されてしまうことが多い。確実に行くなら、投げ抜けの出来ないフロントスープレックス以外の投げ技を狙っていこう。大技も決まらなければ意味が無いぞ。


▲相手の上段攻撃をかわして、投げへ。ネックハンキングツリーが入れやすい。


▲地味な技だが、確実にダメージを与えられるローナックル。重要な技だ。

同クラスのキャラ相手でも、気は抜けない for レイ・ファン／バイマン／ティナ／ザック／ライドウ

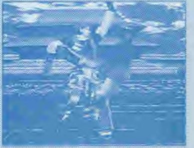
打撃技の性能が似たキャラでも、全く気は抜けない。打撃の速いキャラを相手にするよりは楽だが、CPUの反応速度の方が人間のそれよりも速いので、下手に手を出すと反撃されてしまう。無理に攻め込まず、手堅く確実に技をヒットさせよう。

基本的には、打撃技の性能の高いキャラを相手にするのと変わらない。相手の動きをよく見てガードを固め、細かい技で牽制しながらスキをついて投げを狙う。攻撃スピードの速いキャラを相手にするよりも、いくらか投げ技を狙いやすいだろう。

投げにこだわらずに打撃で勝負する場合は、少し離れた間合いから技を出すようにするといい。攻撃してくるCPUキャラにカウンターで技が当たることが多い。ストマッククラッシュやトラップヒールハンマー、ストームバックナックルといった技を中心に使う。近寄りすぎないのがポイントだ。さらに間合いが離れた時は、ドロップキックなどで奇襲をかけてもいい。


▲基本は相手の技をすかしての投げ。

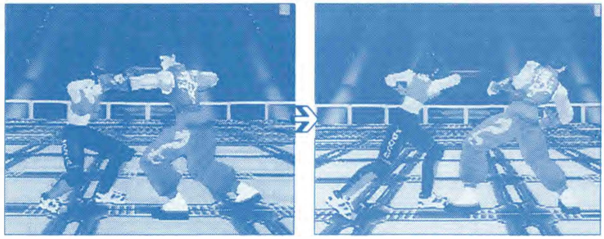

▲打撃で攻める時は間合いを詰めすぎないのが重要。


▲ディフェンシブホールドも有効に使っていこう。

BAYMAN TACTICS

基本戦術●いかにして投げ、OHに持っていくかがカギだ

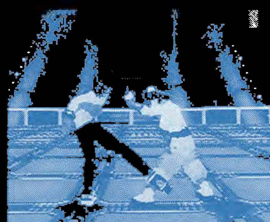
ティナの本領はやはり投げとOH。ティナで戦う際は、いかにしてこれらに持っていくかが最大の課題となる。この場合、面倒なのはただやみくもに繰り出してくる素早い打撃技なので、まずはこれを封じるため、DHに集中する。これで相手の出足を止めつつ戦いを進めれば、自ずと打撃技の乱用は控えるようになってくるはず。そこですかさず相手の足が止まったところを狙うのだ。打撃技で戦う場合は、特に連続技などに固執しない方がいい。ティナの場合単発で破壊力の高い中段技が多いので、相手の下段攻撃を待ち、場面にあわせてドロップキックやダブルハンマー、ローリングソバットを出していけばOKだ。



▲DHでも打撃技でもいいから、まずは相手にガードの必然性を知らしめることから。

超オススメ攻撃法

上級者になってくると、ティナの"下段攻撃が弱い"という弱点を的確に付いてくる。こちらの動きに反応して、立ちDHを狙ってくるのだ。こんな場合は、ローソバットコンボを使う。1発目がDHをつぶし、2発目のソバットが相手を直撃してくれることが多いのだ（連続技にはならないが）。



▲残念でした、実は下段攻撃なんです。しかもこれじゃ終わらないのだ。

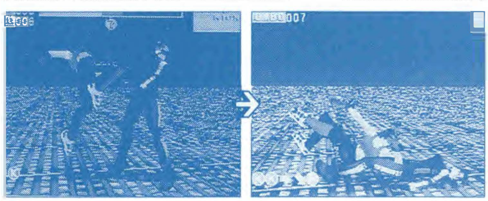


▲何度も狙えば反応されることだろうが、ここ一番では役立ってくれる。

ワンポイント●まぁ連続技も、狙えるときには狙った方がいいけど

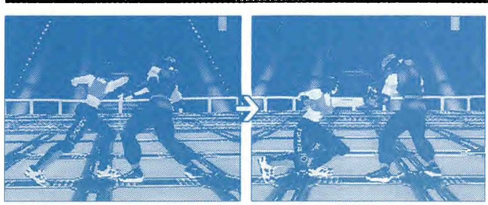
投げやOH主体に戦うことになるだろうティナだが、連続技を狙う機会がないわけではない。せっかく確実にダメージを与えられる状況ならば、きっちり決めておいた方がいいに決まっている。なので、ここでは連続技について少々紹介したい。まず、カウンターのアッパー、ダブルアッパーで浮かせ、アルティメットコンボを入れる。その後、エルボードロップで追い打ちが可能だ。また、ティナのDHはすべてが打撃技となっている。そのため、決めた後の展望がほとんどないのだが、ロースピンナックルやドロップキックを出しておくと、手を出そうとした相手が食らってくれることが多い。

ダブルアッパー→アルティメットコンボ→爆発→アルティメットコンボ→エルボードロップ



◀デンジャーゾーンを使えば、これだけつなげられる。破壊力もまずまず。

上段DH→ロースピンナックルorドロップキック



◀これで相手の出足を止め、戦意をくじく。連続技ではないが、有効な連携だ。

対CPU戦攻略 VS CPU BATTLE

基本戦術 ●極端な待ちか極端な攻めか。タイプに応じて使い分けよう

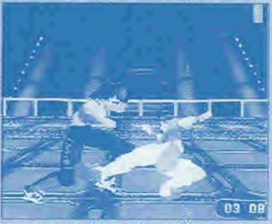
対人戦では、積極的に投げやOHを狙っていくのが勝利への近道だったティナだが、対CPU戦では少々、趣が異なる。対人戦と同じような戦いかたでは、おそらく2人目のレイ・ファンに勝つことすら困難なはずだ。その理由は、CPUには駆け引きが通用しにくい、というその1点に尽きる。ただ逆に言うと、対人戦の時のように布石を打っておかなくても、同じ戦法が通用しやすいという意味でもある。特に、ティナのように打撃技による連続技の爆発力がイマイチなキャラは、攻めのパターンを作ってしまうのが楽して勝つための秘訣だ。ここでは、打撃技による連続技メインのキャラとそうでないキャラに分けて、基本的な戦いかたを紹介する。



▲普通に戦ってたんじゃ、ゲンフー以降、とてもじゃないけど勝てないよね。

連続技で攻めてくる奴は待って投げで決めろ！ for リュー・ハヤブサ／ジャン・リー／かすみ／ライドウ

積極的にコンボを狙ってくる相手には、ガードを固めて様子を見ることから入る。そして、どの技でそのコンボが終わるのかをまず見極める。ある程度目星が立ったら、そこから攻めに入る。とはいっても、やはりまずは相手の攻撃を待つことに変わりはない。ただ、今度は相手のコンボの終わりに投げを狙っていくのだ。オススメはフィッシャーマンズバスター。これなら投げ抜けされないし、何よりダメージも大きい。2回決めればこちらの勝ちだ。ただ、基本的に下で紹介している戦いかたは全キャラ共通なので、どうしても投げが苦手なら下の戦法でもこれらのキャラ相手に戦うことはできる。というよりもむしろ、そちらの方が簡単なのだ。ただ、美しさにかけるけど。



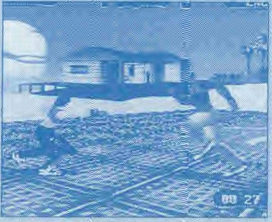
▲まずは、相手が繰り出してくるコンボを確実にガードしきって……。



▲技を出した後、硬直しているところをフィッシャーマンズバスター！

必勝パターンか!? しゃがパンドロップキック for ザック／レイ・ファン／ティナ／バイマン／ゲン・フー

相手に届かない距離（下手に近くで出すと、下段DHからボコボコにされてしまう恐れがある。あくまでも届かない距離というのがポイントだ）でローナックルを出していると、相手はそれに反応して何か技をだそうとしてくる。しかも、出す技は（こちらがしゃがんでいるから当然といえば当然かもしれないが）決まって中段攻撃か、下段攻撃なのだ。ここで俄然注目を浴びてくるのがドロップキック。この技は出が早く、中段で、さらにリーチが長くダメージも大きい。技の性質上、相手の一部の中段攻撃とほとんどの下段攻撃を無効化しつつ、攻撃することが可能なのだ。しかも、ヒットすれば相手はダウンするので、再び仕切り直せる。この繰り返しでオールクリアも可能なのだ。



▲この辺で適当にローナックルをビシビシ出していると……。



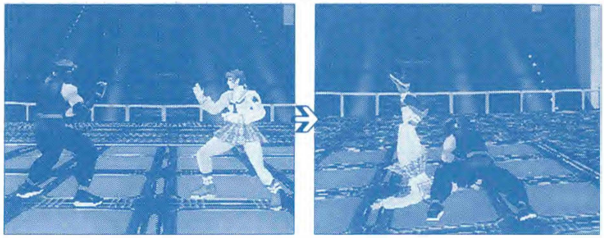
▲なんだか手を出してくるので、そこにドロップキックを叩き込む！ 楽勝。

TINA TACTICS

RYU-HAYABUSA TACTICS

基本戦術●トリッキーな動きで相手を惑わし、投げ技に持ち込もう

ハヤブサの持つ技で威力が高いのは投げ技だ。投げの種類も多いのでワンパターンに落ち入らないように戦おう。投げを狙うためには、当たり前だがまず相手を立たせなくてはならない。そのためにも中段技を多く使っていく必要があるぞ。連弾からスタートするコンボを、手数を変えて使えば投げに持ち込みやすい。投げで使えるのが極光抱反落と四方投げ。どちらもコマンドの最後が◀なので、投げ損ねてもガードしてくれ便利。



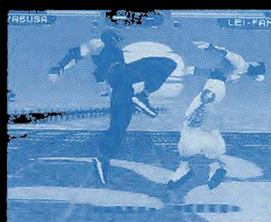
▲ダッシュから投げれる四方投げはハヤブサの主力武器。スカってもガードが間に合う。

相手が投げを警戒してしゃがみがちになってきたら今度は足下をすくってやろう。下段で有効なのが新技の陣風撃、地掃連脚、陣風連撃などのコンボ。これらは始動動作が同じなので見切りづらいのだ。

超オススメ攻撃法

やたらと投げだけ狙っても、相手に簡単に対応されてしまう。空中コンボもまじえながら戦えば、オールラウンドキャラな印象を与えることができるぞ。

まず破突で相手をよろめかし、そこに破邪膝蹴りを叩き込んで浮かせよう。カウンターで入れば、全てのキャラに連弾系のコンボを入れることができるぞ。



▲確実に入るのはパンチ3発の連刀撃。その後に下段廻し蹴りを入れられるぞ。



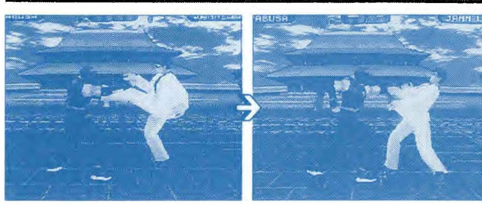
▲テンジャーソーンならは、爆発で浮いたところにもう1セット入れられる。

ワンポイント●DHを細かく使い、徐々にダメージを蓄積させてやろう

ハヤブサの持つ多くのDHは、相手にダメージを与えることができる。スキの大きい技をガードされてしまったら、ニュートラルHで使える柳閃掌や柳閃刀を安全策として入力することをお勧めする。

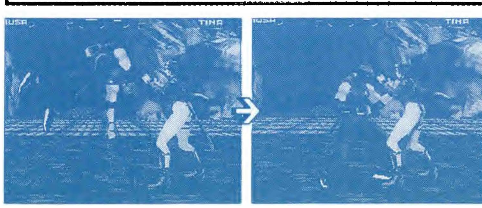
もちろん技後の硬化時間が長い技の場合は、相手は投げを狙ってくると考えられるので、その時は投げ抜けで対処しよう。DHで相手を押し戻した時に有効なのが出の速い破突などの中段技だ。また、相手をひっかけるなら、DH後に上段正拳突きを出してすぐ投げに移行するのも有効だ。相手はこちらの打撃連打を警戒してDHを使ってくることが多いので、意外と簡単に投げられるものなのだ。

上段DH(柳閃掌等)→上段正拳突き→投げ



◀DH後の優先権を活かし、相手の後手をつこう。

裏風→雷震撃or投げ

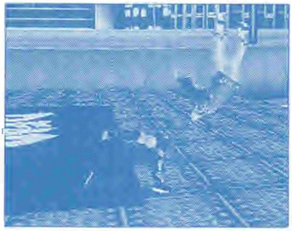


◀特殊移動の裏風は日輪脚と動作が似ているのが特徴。

対CPU戦攻略 VS CPU BATTLE

基本戦術●打撃、投げ、ホールドをバランス良く使うように

CPUは後半戦になるにしたがって、こちらの動きに確実に対応してくる。打撃メインや投げ一辺倒、といった戦い方ではきれいに返されてしまうだけだ。どれかに片寄らないように意識しながら戦おう。また打撃の攻撃は連弾系の技よりも、単発系の技を主力に使った方がDHされにくいぞ。連発するタイプのコンボは、相手を浮かせたときなどに使うようにした方が無難だろう。またハヤブサの投げは離れた位置まで相手を跳ばすものが多い。これを活かして、デンジャーゾーンへ相手を追い込むようにしよう。爆発のダメージもさることながら、バウンド状態に空中コンボを入れることができるからだ。もちろん自分は受け身を取ることを考えておくように。



▲投げでデンジャーゾーンに追いつめ、爆発を利用して大ダメージを与えてやろう。

威力の高い単打を受け流して、反撃に移れ！

for バイマン／ジャン・リー／ザック／レイ・ファン

投げを狙って懐に飛び込んでいくハヤブサにとって、一撃必殺系のキャラの持つ威力の高い技はどうしても脅威だ。やみくもに飛び込んでもエジキにされてしまうのがオチなので、DHの柳閃掌や、DHの幻影などを駆使して確実性の高いタイミングで狙っていくようにしよう。また、CPUの難易度が低いうちは、打撃の攻撃をあえてDHするのも作戦だ。こちらからホールドしてコンボに持ち込むなどすれば戦いの主導権を握れるぞ。また当たり前のことだが、威力の高い技は、後の硬化時間が長い。ガードを固めて技が出るのを待ち、そこから余裕を持って投げに移行するのも作戦だ。ただしボーっと立っているだけではこちらが投げやホールドの餌食にされてしまうので要注意。



▲幻影で相手の背後に回り込んだ！こちらが反撃に移るチャンスだぞ。



▲離れた距離で技を出して、相手の攻撃を誘おう。ガードを忘れずに。

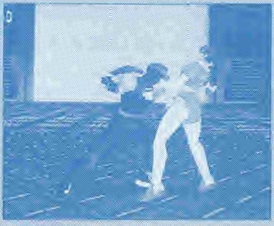
相手のコンボを封じることがまず先決だ

for ティナ／リュウ・ハヤブサ／ゲン・フー／かすみ／ライドウ

一発一発の威力は低い代わりに、近づくことが難しいコンボ系キャラ。下段攻撃の陣風脚、陣風撃系のコンボで足下をすくってガードを揺さぶってやろう。DHを使うのも有効だ。基本的にCPUはディレイを使ってこないので、コンボで来ると感じたらタイミングを計って柳閃掌などで攻撃を止めてやろう。もちろんこちらはDHされないために、ディレイなどを多用していく必要があるぞ。そうやって作ったスキに、極光抱反落、雷掌のような、ガードにも有効な投げ技を入れていこう。また攻撃の単調化を防ぐためにも、DHは積極的に使っていきたい。ジャンプの隼蹴り、幻影・改や、前入力で使える槍影将、幻影を時折絡めていこう。CPUといえども対応しづらくなるぞ。



▲連撃ラッシュを止めるためには、まず足元を狙おう。動きを封じられるぞ。



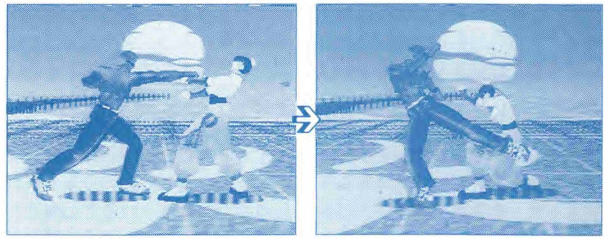
▲空旋斬撃などのコンボは、ただ出すのではなくタイミングをズラすように。

基本戦術●素早い打撃技ラッシュで秒殺を目指せ

乏しかった下段攻撃が若干だが追加されて以前よりは闘いやすくなったザックだが、基本戦法は変わらない。強力な打撃技を中心に戦法を組み立てていこう。

ティーソークトロンよりはじまる中段の連携で牽制し、豊富になった下段攻撃で足元も狙う。

ローナックル、ダブルロースピン、ロースピンラッシュと下段攻撃はよりどりみどり。相手が立ちガードしがちになったら近づいて投げてしまおう。



▲下段技が増えたので、中下段に技を散らしやすくなった。DHを恐れずラッシュ。

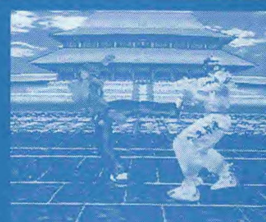
ザックは中段の連携が豊富でラッシュをかける素材（技）には事欠かないが、その分DHされる危険も増す。相手の読みをいかに上回るかが、対戦でのザックの明暗を分けるだろう。

超オススメ攻撃法

近距離ではジャブ・アッパーから派生する技をメインに闘おう。中距離以上ではカウ・ロイ、スピニングミドルキックなどの技も使い、最終的には投げを狙う。下段攻撃はどの間合いでも重要なので忘れずに。ガトリングニーでのカウンターはかなり強力。また、奇襲のツイスターアッパーも有効だ。



▲ティー・ソーク・ボンはまず受け身されない。どんどん使おう。



▲スピニングミドルキックは遠い間合いで有効になる。

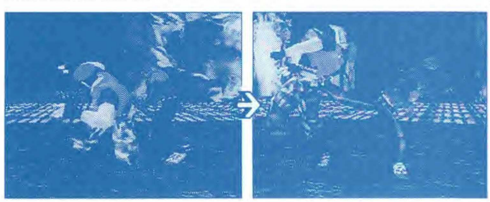
ワンポイント●打撃中心だが、DH後の行動は大切に

DH後の行動はどの技をDHしたかで変化する。**上中段の技をDHしたならば相手との位置・攻撃関係は五分五分になる。下段攻撃**を出すのが無難な選択だが、相手の攻撃が読めたら再びDHを入力し、DHをしがちな相手だったら投げを狙っていこう。

しゃがみDHの場合は相手の背後に回るのでいろいろ技が入りそうだが、相手の硬直は短いので入る技は限られる。スピニングヒールキックが入るので確実に決めておこう。

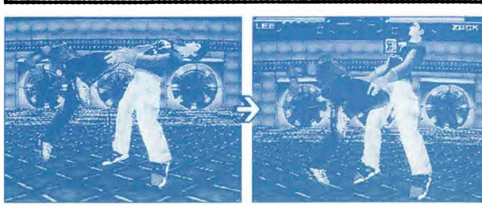
空中コンボもなかなか強力。カウ・ロイをカウンターで決めるとガトリングニーがそのまま入る。アッパーも同様だ。

下段DH後→スピニングヒールキック



◀下段DHを決めたらスピニングヒールキック。素早くコマンド入力しよう。

カウ・ロイ(カウンターヒット)→ガトリングニー



◀カウ・ロイはアッパーでも可。簡単かつ強力な空中コンボだ。狙おう。

対CPU戦攻略 VS CPU BATTLE

基本戦術 ●ガトリングニーとツイスターアッパーで勝ち抜け

CPU戦で役に立つのがガトリングニーとロースピンラッシュ。

ガトリングニーは中段判定のヒザ攻撃でCPUのレベルが低い時ならこれを連打しているだけでも勝てるがレベルが高いとそうも行かない。そこでツイスターアッパーの出番となる。ツイスターアッパーは強力な攻撃だが、スキが大きく対戦では使いづらい技のひとつ。しかし、CPUキャラは至近距離で非常によく喰らってくれるので安心して技を繰り出せるのだ。

そのうえ相手の技の出がかりにヒットしてカウンターヒットになることも多く、ダメージの点でも文句なしだ。他こ使える技と言ったらヘブンスマッシュとロースピンラッシュか。しかし本命はツイスターアッパーで決まりだ。



▲ツイスターアッパーがカウンターヒット!最も使えるCPU戦の秘密兵器。

一発勝負キャラの攻撃力に注意! for バイマン/ティナ/ライドウ ザック/リュウ・ハヤブサ

投げキャラ、というと語弊があるが、一発もらうと強烈というキャラをこちらのカテゴリーにまとめてみた。

特にバイマン、ティナはDHからの派生技が強力なため、一撃喰らうと大ダメージの可能性があるぞ。

ただ、CPU戦での攻略と言うと、基本戦術に上げた通り、ガトリングニーとツイスターアッパーのみでほぼOK。レベルが高いCPUキャラにもツイスターアッパーのみで十分に勝てる。たま～にDHされる事があるが、問題はない。

CPU戦はこの技を連発しているだけでもいいが、もっと実戦ぽく闘いたい人は打撃連係、DH、OHを織りまぜていこう。

危なくなったらツイスターパターンに移行すればいいのだ。



▲ツイスターアッパーだけで勝ち抜き可能。かなり楽なパターン。



▲バルカンエルボーなどの中段連係も使え無くはないが、DHされやすい。

スピードタイプへもツイスターアッパー for かすみ/ゲン・フー レイ・ファン/ジャン・リー

とにかく素早い攻撃が身上のスピードタイプのキャラ。波に乗った攻撃で一気に攻めたててくる相手だ。しかし、CPUの攻略に変化は無く、ガトリングニー、ツイスターアッパーの二本柱で勝てる。ガトリングニーはやや遠い間合いから、ツイスターアッパーは接近した間合いから出すとヒットしやすい。

他にもヘブンスマッシュ、バルカンエルボーなどの連携が使いやすいが、前述した2つにはかなわない。単発の攻撃はDHされやすいので、連携で牽制するのがいいだろう。上下に攻撃を散らすフェイントはCPU戦では役に立たない。ラクに勝ちたいのならやはりツイスターアッパーでカウンターヒット狙い、これが一番だ。組手100連勝も夢じゃないぞ?



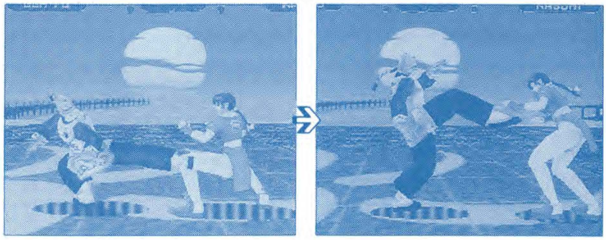
▲なにはなくてもツイスターアッパー。とにかく強いぞ!



▲ラッシュに巻き込まれると一気にKOってことも…。DHを忘れないように。

基本戦術 ●手数を増やして、得意の接近戦で戦うように

接近戦で本領を発揮するゲンフー。まずは近づかないことには始まらない。使えるのが箭歩と箭疾歩の2種類。小ジャンプからの攻撃も距離を詰めるときには有効だ。近づいたら豊富にある中段をメインにして、コンボを途中で止めて投げに移行したりと優位に戦いを進めることができる。ただし中段のみの攻撃だとDHされてしまう。意識して下段攻撃の前掃腿や七寸腿などを使い、ガードを上下に揺さぶってやろう。投げで便利なのが心意把。コマンドが簡単なうえに方向が◁なのでガードも兼任しているからだ。同様の理由でOHの揪腿も有効だ。ジャンプからのものと混ぜて使うようにしよう。

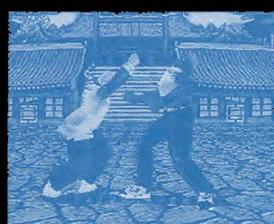


▲多少無理にで下段攻撃を使っておかないと、メインの中段攻撃が活きてこないぞ。

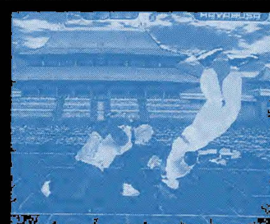
超オススメ攻撃法

打撃が主力となるゲン・フーが警戒しなくてはならないのは、当然DH。そのタイミングを狂わせてやれば、逆にこちらの投げが使いやすくなってくるぞ。

例えば　Pの懐抱頑石と　Pの盤肘は、初期動作はほとんど同じだが、派生する攻撃はまったく別の物だ。こういった技で相手の”間”を外していこう。



▲盤肘から始まるコンボは手数が多いので押しまくる時に便利。

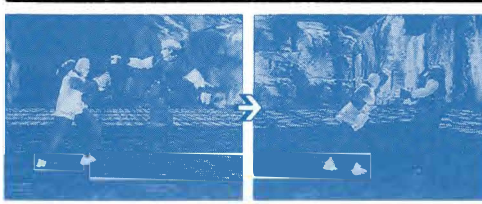


▲懐抱頑石・爬促把は、相手をその場に叩きつける技なのだ。

ワンポイント●DHを使って、トリッキーに動き回ってみよう

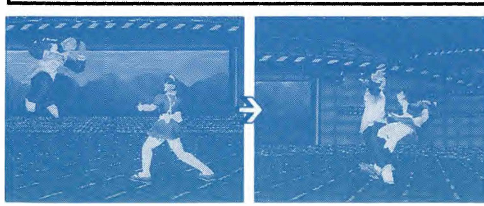
ゲンフーのDHはひとつを除き、ダメージを与えられないものばかりだ。一見頼りなげだが、全般的に速度の速い打撃が多いので、一瞬相手を硬化させることができれば攻撃しやすくなるぞ。採手や楼手で相手の打撃を受け流し、丹鳳朝陽からのコンボや、単把などを決めてやろう。また何度も書いてきたが、ゲンフーの下段攻撃は多くない。これを補うためにもジャンプ攻撃を使っていこう。ジャンプ攻撃は中段が4つ、上下がそれぞれ3つ、それに加えてOHが2つある。下段ばかり使っていてはツブされやすいので、これらを読まれないようにバランス良く使っていくようにしよう

上段DH（採手等）→丹鳳朝陽・虎蹲山→挑領



◀単鳳朝陽がヒットすれば相手を浮かせるので、他の選択肢にも発展させられる。

中空上歩捶→鶏子裁肩



◀ジャンプからのOHを何回か使っておけば、手を出しづらくなるはずだ。

基本戦術 ●攻撃の高さが片寄ってしまわぬように戦おう

ゲンフーの攻撃は多くが上段と中段だ。したがってCPUがDHしてくるのもこの高さのものが多い。これを回避するためにも、下段に攻撃をバラけさせることはもちろん、ディレイなどでタイミングを外していくようにしなくてはならない。積極的に攻めたいならば、ホールドに勝てる投げ技を使っていこう。ゲンフーの主力兵器が打撃なために、打撃ばかりの攻めになってしまい勝ちだが、それだけでは勝てないぞ。投げだけでなく、OHやDHを使って相手に対応させないようにする事が肝心だ。またデンジャーゾーン内では受け身の取りづらい投げを使い、爆発させてから、追い打ちを追加して、わずかづつでも相手の体力を奪っていく必要があるぞ。


▲DHされやすいコンボの攻撃よりも、単発打撃をタイミングを外して使っていこう。

投げがメインのキャラにはHを多く使おう。

for ティナ／バイマン／リュウ・ハヤブサ／レイ・ファン

ゲンフーのメインの技はどうしても打撃攻撃。打撃は投げに勝てるので、一見戦いやすいように感じるが実際はそうでもない。CPUは後半になるにしたがって、DHと投げを細かく併用してくるようになるからだ。

DHされないためには、攻撃の高さを変えること、ディレイなどでタイミングをズラしてやること、の2点につきる。また、単発攻撃で遠間から使える箭疾歩など、連撃系よりもDHしづらい攻撃を多く使っていこう。

またどのキャラにも共通していえることだが、動きが止まっていると即、投げかホールドを仕掛けてくる。これを回避するためにも、常に手を出し続けることを意識しよう。一度後手に回ってしまうと自分のペースを取り戻すのが難しくなるぞ。


▲少しでも動きが止まると、瞬時にDHを仕掛けてくるリュウ・ハヤブサ。


▲DHで動きを止めてから打撃につなぐレイファン。連撃の多用は危険だ。

DHを混ぜつつ、単発攻撃を手数多く入れろ

for かすみ／ザック／ジャン・リー／ゲン・フー／ライドウ

打撃系のキャラの対戦でポイントになるのは、DHの使い方だ。相手のラッシュを捌手で受け流し、硬化タイミングにこちらのコンボを叩き込もう。また、こちらはDHされるのを避けるためにも丹鳳朝陽・虎蹲山などのコンボを多用するのは考えものだ。CPUはコンボの最後の技を受け流して、そこから反撃に持ち込むことが多い。使うときにはディレイをかけてタイミングを外さなくては危険だぞ。また、打撃系とはいっても後半戦になれば、スキがあったらすぐ投げを使ってくるのがCPUの特徴だ。相手に攻撃の主導権を取らせないためにも、手を出し続けることが肝心だ。また、デンジャーゾーンに追い込まれそうになったときは、軸をズラせるDHで逃げるのが有効だ。


▲捌手などの上段DHで技を受け流したら、連搥単把などのコンボを入れろ。

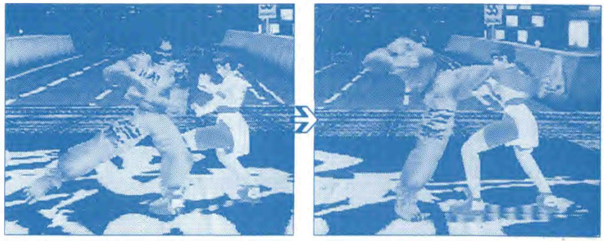

▲ジャンプ攻撃を混ぜると、攻撃のバリエーションは一気に増えるのだ。

基本戦術●打撃、投げ、どちらもイケるオールラウンダー

ライドウは使いやすく強力な打撃技と、破壊力の大きい投げ技をどちらも備えている。スピードはそれほど早くないが、安定した強さを発揮出来るキャラだ。

対戦では、遠距離からはショルダータックル、スライディングなどの突進系の技で間合いを詰め、中間距離ではクラッシュヒールハンマーや滅鬼薙ぎ蹴り、昇連弾などのコンビネーションで攻め、近い間合いではヒールハンマー、月輪脚、ニーハンマーなどの単発で重い一撃や、投げ技で攻め、どんな間合いも制することが出来る。

基本的に中段属性でスピードの速い技を軸に組み立てる。攻撃が単調にならないように、中段・下段を組み合わせよう。



▲中間距離から判定の強い技で攻め、接近戦で止めを刺す。どんな間合いにも強い。

超オススメ攻撃法

対人戦ではCPU戦よりも、投げ技を狙えるチャンスが多い。打撃技で相手をガードに集中させ、強烈な破壊力の投げ技を狙ってみよう。基本戦術通りに中段属性の技で攻めて相手を立たせ、至近距離で相手の上段攻撃を誘ってスキをついて投げを決める。複雑なコマンドの技ほど与えるダメージは大きいぞ。



▲中段属性の技で相手を立ちガードに集中させる。DHに注意せよ。



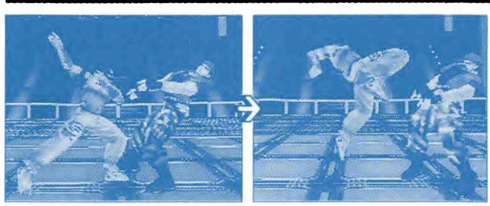
▲投げ技で最大のダメージを持つ天崩雷掌。コマンド入力は正確に！

ワンポイント●ディフェンシブホールドには要注意！

打撃技をメインに攻めると、どうしても相手のディフェンシブホールドが気になる。上段、中段の打撃技をひとつのコマンドでホールドされてしまうだけに、やっかいだ。これを防ぐには、相手のガードを上下に揺さぶるか、技を出すタイミングをずらすのがいい。リズムに変化をつけ、ディフェンシブホールドのタイミングを外すのだ。コンビネーションの合間に下段正拳突きや下段回し蹴りなど、単発の下段技を混ぜてもいい。

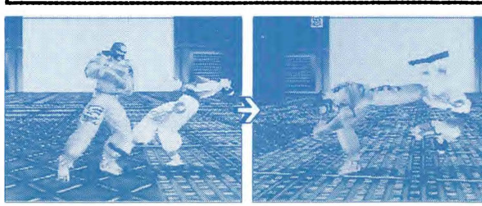
こちらが劣勢の時も、同じくディフェンシブホールドや単発の下段技が役立つ。劣勢時には細かい技も重要になってくるぞ。

上中DH→ジャンピングニーパット



◀DHの後、相手が反撃して来たらニーパットをカウンターで狙い、浮かせる。

ショルダータックル→爆発→滅鬼薙ぎ蹴り



◀デンジャーゾーンでの爆発で浮かせた後は、安定して空中コンボが入る。

RAIDOU TACTICS

対CPU戦攻略 VS CPU BATTLE

基本戦術 ●打撃技で押し、ディフェンシブホールドで引け

対CPU戦では、正面から打撃技で攻める「押し」と、相手の攻撃を待ってディフェンシブホールドで返す「引き」のリズムが重要。打撃技でゴリ押ししても相手のディフェンシブホールドで流されてしまうし、逆に待っていても、相手のペースにはまって反撃がキツくなる。打撃技で攻め、ヒットしたらそのまま攻め続け、ガードされたら一度引き、ディフェンシブホールドで相手の反撃に備える。

攻撃には対人戦と変わらず、ストマッククラッシュ、滅鬼薙ぎ蹴り、ショルダータックル、ヒールハンマーなどの中段属性の技を使う。あまりスキの大きい技を使うと、次の行動までに間が出来てしまい、相手の攻撃を許すことになる。スキを見せないようにしよう。

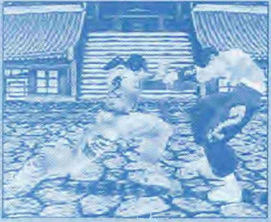


▲攻撃と防御を交互に繰り返す感じで攻める。相手に攻撃させて流すのも重要な技だ。

素早い打撃のキャラに注意。守りを固めろ！ for ジャン・リー／リュウ・ハヤブサ ゲン・フー

ライドウよりも打撃技のスピードの速いキャラを相手にする時は、攻めよりも守りに重点を置いて闘う方がいい。不用意に攻め手を増やしても、相手の打撃の方が速いために打ち負けて、コンビネーションの的となってしまうことがあるからだ。確実に攻めるには、間合いが詰まったら守りにまわり、無理に攻めずにディフェンシブホールドで相手の攻撃の流れを止めたり、きっちりガードしてから反撃に移り、確実に技を当てよう。

ディフェンシブホールドの後は、パンチ系のコンビネーションやデビルズアッパーなどの大技を狙おう。カウンターで当てて空中コンボへつなげればベストだ。攻めと守りを交互に行うようなリズムで闘いの流れを組み立てよう。



▲相手の攻撃を確実に止めてから反撃に移る。無理に手を出すと危険。



▲攻める時は、思いきって大技狙い。カウンターで当たれば、しめたものだ。

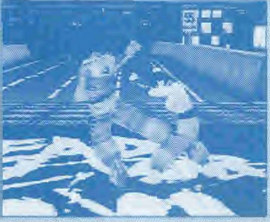
反撃を怖がらずに。攻撃の手を緩めるな for ディナ／レイ・ファン／ザック ライドウ

打撃スピードがそれほど速くない相手には、打撃技によるコンビネーションの連続で力押しして、相手の打撃技による反撃を封じ込めてしまおう。ディフェンシブホールドで反撃されるが、打撃のコンビネーションを喰らうほどの大きなダメージにはならないだろう。

攻撃は、ストマッククラッシュや蛇出洞などの近い間合いでの短いコンビネーションや、双把やヒールハンマー、雷震撃といった単発の中段属性の技を使う。なるべく間合いを離さず、こちらの技が届く間合いを保とう。間合いが離れてきたら、ショルダータックルで一気に近寄ったり、昇連弾などの連携技で近づこう。時々単発の下段技を混ぜて、ディフェンシブホールドを防ぐのも忘れずに。



▲短いコンビネーションを連続して出し、力で押していく。攻め手を休めるな！



▲下段属性の技を混ぜ、ディフェンシブホールドのタイミングを外そう。



ゲーメストムック EXシリーズVol.32

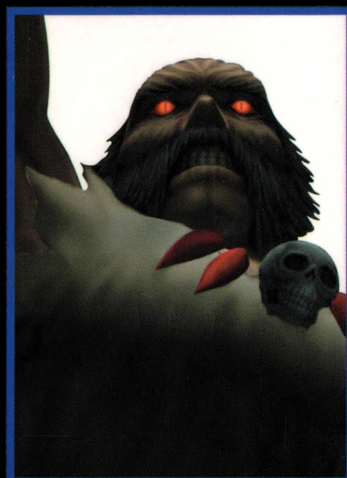
デッドオアアライブ パーフェクトガイドブック

平成9年11月11日　第1版第1刷発行

●発行人――加藤　博
●編集人――高橋己代子
●進行管理――伊藤勝章
佐藤善一
今田隆幸
中村　健
野口　晶
●アシスタント――阿部　剛
石田丈継
竹内正浩
鳥塚享亨
沼田孝一
●編　集――カラーフィールド
●デザイン――シレロ・グラフィック
●制作協力――テクモ株式会社
●印　刷――大日本印刷株式会社
●発　行――株式会社　新声社
〒101　東京都千代田区神田神保町1-26
営業部　TEL　03-3293-9321
編集部　TEL　03-3293-9336

●ゲームの内容に関するご質問についてはお答えできませんのでご了承下さい。





ゲーメストムック/EXシリーズVol.32

デッドオアアライブ

for SATURN

DEAD OR ALIVE●PERFECT GUIDE BOOK

新声社

平成9年11月11日発行
第4巻43号通巻101号
●発行人：加藤　博　●編集人：高橋己代子
●発　行：株式会社新声社　〒101　東京都千代田区神田神保町1-26　TEL03(3293)9321

9784881994047

1929476012807

定価：本体1,280円＋税（送料310円）
雑誌63382-2

printed in japan

ISBN4-88199-404-2 C9476 ¥1280E